20 заготовок подземелий

Авторы: Маршалл Миллер и Марк Тайгарт
Редактор: Джейсон Лутс

Большое спасибо нашим корректорам:
Джонстоуну Мецгеру, Максу Перману и Томасу Уолкеру

Перевод: Юрий Слинько
Верстка: Тамара Персикова

Это дополнение базируется на правилах и концепциях *Мира подземелий* за авторством Адама Кёбеля и Сейджа ЛяТорры, выпущенных под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

Текст и перевод текста этого дополнения выпущены под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

Содержание

Введение 1
Как пользоваться заготовками подземелий 1
5 заготовок от Маршалла Миллера
Гряда чёрных дубов 2
Гоблиновы норы 4
Побег 6
Мелководное море 8
Небесная цепь 10
15 заготовок от Марка Тайгарта
Замок Смерти 12
Выгребные ямы и помойные крысы 14
Город столбов 16
Дочь льда 18
Сонный лес 20
Жуткий остров 22
Ограбление Гиббелинов 24
Под сенью грибной чащи 26
Рудники Фара-Дула 28
Огненная Гора 30
Подношение мозазавру 32
Храм беспросветной ночи 34
Шахта сокровищ 36
Пещеры тролль-камня 38
Шепчущее подземелье 40

© ИП Персикова Тамара Эдуардовна

Эта книга посвящается памяти
К. Э. Тайгарта

Вступление

Пару лет назад я прочитал в одном блоге отчёт об игре по *Миру подземелий*, которая очень разозлила ведущего-новичка. Сессия начиналась в городе, где, как придумали игроки, в лавках продавались гигантские говорящие комары.

Такое поведение игроков может показаться странным, но вряд ли это была их вина. На кой чёрт им ни с чего придумывать такую дичь? В идеале, ведущий в этом случае должен был бы перекроить приключение так, чтобы говорящие комары стали главной его фишкой.

Приключение в *Мире подземелий* должно быть похоже на первую встречу-обсуждение нового сезона успешного сериала. Ведущий — исполнительный продюсер и редактор, игроки — сценаристы. Сценаристы понимают, что игра в жанре гайгаксианских приключений основывается на определённых тропах, договорённостях и темах. Если игроки решают, что им больше хочется играть в пиратские приключения, а не лезть на Роковую Ледяную Гору, ведущий должен быть готов переделать своих ледяных гномов в тропических гоблинов, а ужасного мага вендиго — в не менее кошмарного призрака-каннибала.

Чтобы облегчить этот процесс, Маршалл Миллер придумал формат «заготовок приключений». Он написал и выложил в свободный доступ первые заготовки и шаблон для их создания. Другие подхватили и развили идею. Остальное, как говорится, известно.

Заготовки приключений похожи на заметки ведущего к грядущей игре, в которых оставлен задел для импровизации. Вы можете использовать заготовку для одиночной игры, адаптировать её для кампейна или череды связанных приключений. Скажем, вы хотите провести «Замок Смерти» (стр. 12). Игроки могут решить, что самим им не одолеть дракона в подвале, и начнут искать иное решение. Сообразительный ведущий может подкинуть им слух о горгоне, вид головы которой способен обращать драконов в камень, и таким образом отправит героев в «Город столбов» (стр. 16) на поиски нового ужасного монстра.

Главное в заготовке — задел для импровизации. Так, один мой знакомый ведущий решил, что Замок Смерти сплошь украшен драконьей символикой, а дракон — это тиран, который любил драконов так сильно, что сам превратился в одного из них при помощи тёмной магии. Другой предположил, что дракон проглотил того тирана, и что его дружелюбный призрак станет хорошим дополнением к списку монстров в этом приключении. Должны герои убить дракона или освободить его? Правильного ответа в *Мире подземелий* нет. Заготовки приключений написаны именно в таком духе.

А теперь, если позволите, мне нужно решить, где именно разместить эту яму-ловушку.

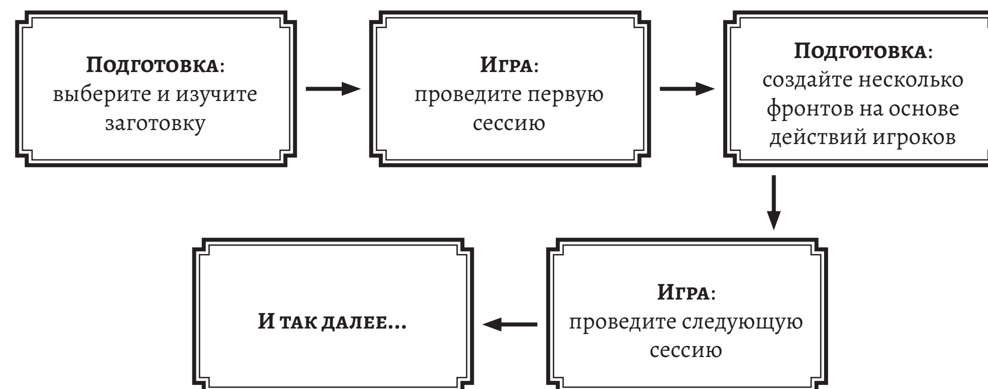
— Марк Тайгарт, 2016 г.

Как пользоваться заготовками подземелий

Заготовки это сборники тематических подсказок, ходов и монстров, цель которых — помочь ведущему быстро начать игру по *Миру подземелий*. Ничто не мешает вам играть совсем без подготовки, но иногда приятно, когда сцену подготовили за вас. Поэтому в этой книге мы собрали декорации, реквизит, спецэффекты и персонажей, но не стали прописывать сюжет.

Чтобы использовать заготовку, сделайте следующее:

1) Пролистайте книгу и выберите понравившуюся заготовку.
2) Распечатайте двухстраничный буклет выбранной заготовки.
3) Прочитайте буклет заранее и держите его под рукой во время игры.
4) В начале сессии задайте игрокам несколько вопросов, предложенных в буклете, и запишите ответы: они более важны, чем текст буклета. Если ответ противоречит тексту или задаёт другое направление, приоритет за ним.
5) Если во время игры вы чувствуете, что застряли, обратитесь к замыслам, целям и ходам подземелья.
6) По мере необходимости передавайте игрокам впечатления (и не обязательно в указанном порядке).
7) Вводите в игру предложенные открытия, опасности и прочие элементы, когда предоставляется возможность, но помните, что они — лишь точки на карте, между которыми пустое место: вам нужно его заполнить при помощи воображения.
8) Если после первой сессии вы решили продолжить ту же игру, уделите немного времени подготовке к следующему разу. Подумайте, что сделали игроки, а что нет, что зацепило их больше всего. Создайте несколько фронтов с учётом ответов.
9) Ждите с нетерпением следующей сессии.
10) Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше!



Гряда чёрных дубов

Автор: Маршалл Миллер

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Почему ваш дед боялся фей?
✳ Когда вы поняли, что потерялись?
✳ Чем был известен волшебный народ в вашей деревне?
✳ У вас есть предмет из железа? Какой?
✳ Что сделали феи, когда вы, напившись, уснули на вересковой пустоши?
✳ Что вам обещали за нахождение ребёнка?

Впечатления

✳ Горная гряда, возвышающаяся над широкой долиной.
✳ Нежданная развилка на пути.
✳ Мелкий ручей, поросший папоротником.
✳ Круг поганок.
✳ Дорога фей, с которой вы не смеете сойти.
✳ Пустая деревня; только в одной хижине кто-то есть.
✳ Маленький ребёнок, который знает слишком многое.
✳ Роща белых как кость берёз.
✳ Поднимающийся ветер и первые клубы дыма.
✳ Три жирных гуся с жалобными глазами.
✳ Каменные печати, вмурованные в старые дубы.
✳ Шествие фей-куртизанок.
✳ Хлеб и мёд, положенные на землю.
✳ Оплот фей (о чём они, возможно, сами не знают).
✳ Мелкий пруд, опоясанный мхом.
✳ Брошенная телега с гнилыми фруктами.
✳ Роща почерневших дубов.
✳ Стая птиц, внезапно взметнувшихся в небо.
✳ Не зарытая братская могила.
✳ Блеяние овцы в тумане.
✳ Звуки невидимой битвы.
✳ Крутой лесистый склон; на него едва можно вскарабкаться.
✳ Дряхлая женщина под защитой своих кошек.
✳ Волшебная дверь, ведущая… в неожиданное место.
✳ Поле стоячих камней, расположенных длинными рядами.
✳ Одинокая фея-солдат, спасающаяся бегством.
✳ Лес вокруг, охваченный пламенем.
✳ Глубокий брод через бурные воды.
✳ Несколько семей, тайно собравшихся в дальнем подвале.



Особые ходы

Когда **вы принимаете золото фей**, бросьте+МДР. На 10+ выберите один из вариантов ниже. На 7-9, каждый раз, когда вы разбиваете лагерь, кидайте кубик: если выпала единица, монеты превращаются в листья.
✳ Золото настоящее.
✳ Вы знаете, что золото не настоящее; когда спадут чары — вопрос времени.

Когда **вас кусает фея**, вы испытываете озарение, прежде чем потерять сознание (эффект аналогичен заклинанию жреца истинное зрение).

Когда вы **срываете печать с дуба**, вырывается облако пепла, дерево чернеет и умирает у вас на глазах.

Когда вас **настигает железная хворь**, ваши вены чернеют по мере распространения заразы по телу. Вы привыкнете к этому холоду, но никогда больше не сможете взглянуть на фею.

Когда **открывается, что в вас течёт кровь фей**, выберите одно:
✳ Знатная фея была в большом долгу перед вашим настоящим отцом, но он так и остался её вассалом.
✳ Вы — потомок знатного рода фей, но теперь вам надо известить об этом дочь до начала свадьбы.
✳ Вы и ваша родня — известные братоубийцы, но ваши новые силы ещё могут спасти вас.

Когда вы **сходите с дороги фей**, бросьте+МДР. На 10+ выберите один из вариантов. На 7-9 выберите два.
✳ Вы не успели сильно заплутать и можете вернуться назад.
✳ Они могут учуять вас и теперь идут за вами обратно к дороге по вашим следам.
✳ Вы слышите, как они зовут вас из-за деревьев; запишите 3 опыта, если пойдёте к ним сейчас.
✳ Для вас прошли секунды, для остальных — часы.
✳ Вы понимаете, что дорога теперь стала обычной, но вот где вы все сейчас находитесь — не слишком понятно.

Когда вы **пробуете еду или питьё фей**, вы видите фей такими, какие они есть, пока не разобьёте лагерь.

Гряда чёрных дубов

Открытия

Посох из дерева фей
Взмах меча, двуручный, вес 1

Этот посох выглядел бы совершенно обычным, если бы не покрывающие его кору почки и корешки.

Когда вы **бьёте посохом оземь**, он быстро вырастает до размеров дуба и остаётся таким, пока его носитель не пожелает уменьшить его обратно.

Клеймор
Взмах меча, двуручный, вес 2, 9 монет

Когда вы **сражаетесь клеймором против группы**, вы получаете +2 к попыткам рубить и кромсать.

Знак фей
Касание, вес 0

Знак фей передаётся при переливании крови. Выглядит как ажурная татуировка, но на деле это лоза, растущая под кожей.

Когда вы **получаете знак фей**, можете безмолвно общаться с любым, чьей кожи касаетесь.

Круг поганок
Вес 0

Говорят, круги поганок вырастают там, где в последнее полнолуние танцевали феи. Лучше не пробуйте такие грибы.

Когда вы **съедаете поганку из круга**, вам сносит крышу (пусть и на мгновение): -1 к следующему броску превращается в +1.

Музыкальная пьеса фей
Вес 0

Написанное века назад, это музыкальное произведение волшебного народа столь же навязчиво, сколь и прекрасно.

Когда вы, **будучи бардом, используете *магию искусства***, чтобы исполнить музыку фей, можете добавить ещё один вариант к списку: «Вы совершаете легендарный музыкальный подвиг», но ноты исчезают из партитуры прямо во время исполнения.

Опасности

Пепельный ловчий
Одиночка, скрытный, волшебный

Урон: удушение и укус к6 *(взмах меча)*
ОЗ 15 **Броня** 3
Особые свойства: нет

Когда вы **выпускаете пепел фей**, который удерживает железную хворь взаперти, его душу охватывает жажда мести.

Инстинкт: убивать выпустивших хворь

- ✳ Бесшумно преследовать
- ✳ Удушить пеплом
- ✳ Рассеяться и появиться вновь

Когда вы ***разбиваете лагерь* после того, как пробудили пепельного ловчего**, бросьте+МДР. На 10+ ваша бдительность убережёт вас этой ночью. На 7-9 ваш сон беспокоен и ничего вам не приносит. На 6- запишите опыт; вы просыпаетесь, чувствуя пепел в лёгких, — это ловчий душит вас.

Подменыш
Одиночка, небольшой, волшебный

Урон: укус 1 *(рука)*
ОЗ 4 **Броня** 0
Особые свойства: нет

Оставлен взамен похищенного человеческого ребёнка, чтобы следить за «большим народом».

Инстинкт: выдавать себя за человека

- ✳ Ждать и смотреть, прикидываясь дурачком
- ✳ Неожиданно укусить
- ✳ Бежать с удивительной скоростью

Волшебное воинство
Орда, мелкое, разумное, организованное, коварное, волшебное

Урон: крохотные мечи и луки к6 *(взмах меча, близко)*
ОЗ 10 **Броня** 1
Особые свойства: полёт

Они живут и том, и в этом мире, селятся в оплотах фей и среди сокрытых холмов.

Инстинкт: сначала — служить вассалу, затем — себе

- ✳ Появляться и исчезать
- ✳ Сверкать, дезориентируя врага
- ✳ Предъявить ультиматум

Феечка
Группа, мелкая, разумная, коварная

Урон: укус 1 *(рука)*
ОЗ 1 **Броня** 0
Особые свойства: полёт

Эти крошечные феи с крыльями стрекозы хотя и ростом с палец, но опасны для чужаков. К счастью, их легко подкупить.

Инстинкт: сбивать с толку большой народ

- ✳ Появляться и исчезать
- ✳ Сверкать, дезориентируя врага
- ✳ Предъявить ультиматум

Уриск
Одиночка, волшебный

Урон: копыта и рога к6 *(взмах меча)*
ОЗ 10 **Броня** 2
Особые свойства: нет

Печальные и одинокие, уриски — усердные работники и верные друзья для тех, кого не смущает их страшная внешность.

Инстинкт: делать то, о чём просят

- ✳ Усердно работать
- ✳ Угрюмо раздумывать
- ✳ Прятаться, когда дела идут наперекосяк

Блуждающий огонёк
Группа, небольшой

Урон: электрический разряд к8 *(взмах меча, удар копья)*
ОЗ 8 **Броня** 0
Особые свойства: полёт

Гости из другого мира, застрявшие в этом, блуждающие огоньки — пятна света, парящие примерно в метре от земли. Они порхают по болотам и топям и часто приводят к тайным тропам и местам, известным только им.

Инстинкт: сбивать с пути

- ✳ Ослепить резкой вспышкой света
- ✳ Нести чушь, логичную с точки зрения их безумного мира
- ✳ Пробуждать мысли о лагере, поселении, прибежище

Гоблиновы норы

Автор: Маршалл Миллер

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

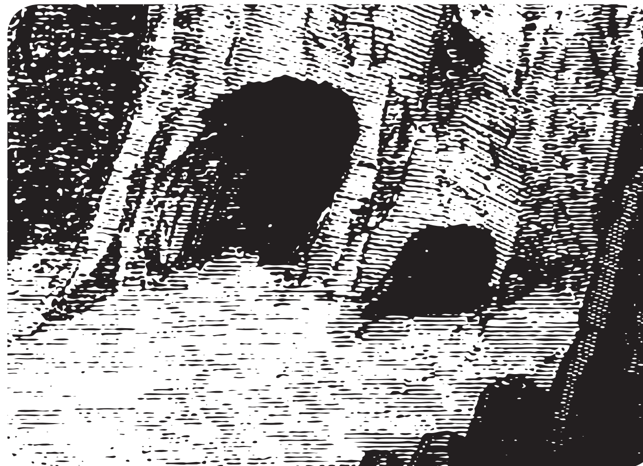
✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Кто вообще придумал сюда идти?
✳ Как долго пони будут в порядке без вас?
✳ Что последнее вы видели в этой глуши перед тем, как войти в пещеру?
✳ Сначала вы не были уверены, но... что это за запах, который становится всё сильнее по мере удаления от входа в пещеру?
✳ Что вы поклялись здесь сделать?
✳ Что вас пугает больше всего в приближающейся темноте?

Впечатления

✳ Нора в грязи размером как раз чтобы протиснулся человек.
✳ Труп гоблина с протянутой к колодцу рукой.
✳ Гоблин, привязанный за руку к кольцу в потолке.
✳ Густой сладкий дым, наполняющий воздух.
✳ Вертикальная шахта, забитая мусором.
✳ Череда мелких прудов, поросших водорослями.
✳ Говорящий птичий череп на верёвке.
✳ Стая спящих одичавших собак.
✳ Чириканье скворцов, отчаянно рвущихся на поверхность.
✳ Лысые слепые кролики в клетках.
✳ Плакучая ива, ветви которой тянутся к воде.
✳ Туннель, ведущий в совершенно другое место.
✳ Измученный, лишённый трона патриарх гоблинов с пристальным взглядом.
✳ Двое детей с ввалившимися глазами, сидящих в клетке
✳ Бревно, утыканное оленьими рогами, летящее навстречу.
✳ Замаскированная яма в неожиданном месте.
✳ Пять рыбин на вертеле над углями.
✳ Чёрная крапива, жгучая до безумия.
✳ Узкий уступ вдоль грубо выдолбленного канала.
✳ Залп уже выпущенных стрел.



Особые ходы

Когда по вам **попадает раскачивающееся бревно**, бросьте+ЛОВ. На 10+ выберите один вариант. На 7-9 — два:

✳ Оленьи рога пронзают вас и наносят к6 урона.
✳ Вы отлетаете далеко назад и падаете на спину.
✳ Устояв сами, вы сбиваете с ног ближайшего союзника.

Когда вы **оказываетесь в гуще щебечущих скворцов**, все факелы гаснут под ударами крыльев огромной стаи. Вы получаете -1 на следующих ход, пока не утихнет щебет.

Когда вы **крадетесь мимо спящих одичавших собак**, бросьте+отряд (число героев и спутников). На 10+ стая атакует; у вас -1 на следующий ход. На 7-9 выберите один из вариантов ниже. На 6- вы решаете не будить лихо, и проходите мимо.

✳ Звук ваших шагов разбудил собак: с лаем и рыком они преграждают вам путь; получите +1 на следующий ход.
✳ Когда вы, удачно миновав стаю, поздравляете друг друга с этим, собаки просыпаются и кидаются в погоню.

Когда вы **лезете по забитой мусором шахте**, бросьте+вес, который несёте. На 10+ выберите три пункта, на 7-9 — два:

✳ Мусор подаётся и падает внутрь шахты.
✳ Вы проваливаетесь на более глубокий ярус пещеры.
✳ Вы получаете урон.
✳ Вы производите жуткий грохот.

На 6- выбери один из вариантов ниже:

✳ Вы получаете +2 на на следующую попытку помочь другим перебраться через мусор.
✳ Вы собираете достаточно мусора, чтобы получить одно применение для снаряжения авантюриста.

Когда вы **касаетесь чёрной крапивы, проходя мимо**, бросьте+вес, который несёте. На 10+ ваше снаряжение защищает вас от жгучего яда. На 7-9 вы получаете 3 оглушающего урона.

Когда вы **едите пещерного кролика**, вы узнаете то, что знает он (эффект аналогичен заклинанию жреца *откровение*).

Открытия

Говорящий птичий череп
Вес 0

Странные вещи случаются, когда умирает фамильяр. Если череп не спрятать куда-нибудь или не накрыть, но будет бесцеремонно перебивать говорящих рядом.

Когда **при вас говорящий птичий череп перебивает персонажа ведущего**, вы получаете +1 к следующей попытке договориться с этим персонажем.

Когда вы **получаете 6- в присутствии черепа**, у вас появляются новые узы: говорящий череп видел всю глубину моей ошибки и не даст мне забыть об этом.

Кроличий тотем
Вес 0

Фигурка кролика, вырезанная из белого известняка.

Когда вы, **будучи доброго мировоззрения, держите тотем в присутствии пещерных кроликов**, между вами возникает телепатическая связь (эффект аналогичен заклинанию волшебника телепатия).

Гоблинские благовония
Вес 0, 3 применения, медленные

Когда вы **вдыхаете на удивление приятный запах гоблинских благовоний** (учитывая, что они сделаны из помёта), вы получаете +2 на следующую попытку договориться, а также -1 к МДР и ИНТ.

Гоблинский гротеск
Вес 4, неуклюжий

Когда вы **возвращаетесь в цивилизованные земли с этим чудовищным произведением «искусства»**, оно непременно вызовет переполох; когда вы, закатив пирушку, демонстрируете гротескный трофей, добавьте к списку исходов такой вариант: Вы собираете приличную толпу.

Праща
Вес 1, близко, оглушающая

Пещерная рыба
Вес 1, 2 применения, паёк

Опасности

Пещерная крыса
Орда, небольшая, осторожная, скрытная

Урон: укус 1 *(рука)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: нет

Крысы, живущие в одних тоннелях с гоблинами, определённо более опасны. Они вырастают размером с кошку и могут прогрызть почти что угодно.

Инстинкт: пожирать и размножаться

- ✳ Заполонить место или существо
- ✳ Пронзить кожаную броню острыми зубами
- ✳ Отступить в темноту

Одичавшая собака
Группа, небольшая

Урон: укус к4 *(рука)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: нет

Одичавшие собаки сбиваются в стаи на задворках цивилизации и в прочих забытых местах. Если, конечно, их оттуда не выживут волки и варги.

Инстинкт: защищать стаю

- ✳ Громко лаять
- ✳ Преследовать, если кто-то бежит
- ✳ Сбить жертву с ног

Корень-убийца
Группа, крупный, скрытный

Урон: удушение к6 *(взмах меча, удар копья)*
ОЗ 1 **Броня** 0
Особые свойства: растение

Лозоподобные корни этих представителей подземной флоры уходя глубоко в недра.

Инстинкт: удобрять почву плотью

- ✳ Опутать цепкими корнями
- ✳ Нападать из трещин и мягкой почвы
- ✳ Заключать потерявших сознание в кокон из корней

Заразный ребёнок
Группа, небольшой, осторожный

Урон: молотящие руки и ноги 1 *(взмах меча)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: заразный

Напуганный и больной, он просто хочет на ручки.

Инстинкт: оказаться в безопасности

- ✳ Отчаянно обнимать
- ✳ Хныкать, лепетать, лить слёзы ручьями

Заражать гоблинской сыпью

Гоблин
Орда, небольшой, разумный, организованный

Урон: мелкий меч или острое копьё к6 *(взмах меча)*
ОЗ 3 **Броня** 1
Особые свойства: нет

Скользкие зелёные существа, исполненные ненависти.

Инстинкт: сокрушать «высшие» расы и цивилизации

- ✳ Поднять тревогу
- ✳ Атаковать отравленным оружием
- ✳ Подготовиться к новой стычке, учитывая опыт прошлой

Гоблин-колдун
Одиночка, небольшой, разумный, организованный, волшебный

Урон: кислотная сфера к10+1 *(близко, далеко, игнорирует броню)*
ОЗ 12 **Броня** 0
Особые свойства: магия

Боги, кто обучил их магии?

Инстинкт: доказывать превосходство гоблинов

- ✳ Выпустить плохо понятое заклинание
- ✳ Использовать других гоблинов как живой щит
- ✳ Насылать на врагов гоблинскую сыпь

Гоблинская сыпь

Когда вы **ложитесь спать, подхватив гоблинскую сыпь**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ новых язв не появляется. На 7-9 появляется несколько новых язв и вы получаете -1 на все попытки применить ХАР, пока не исцелитесь, а также +1 к следующей проверке эффекта гоблинской сыпи. На 6- высыпает больше отвратительных язв (-1 ко всем попыткам применить ХАР, пока не исцелитесь).

Побег

Автор: Маршалл Миллер

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Заключённые, что вы сделали такого, что герцог лично приказал вас схватить и бросить в тюрьму?
✳ Спасители, что было самым сложным в проникновении в темницу под названием Герцогский карцер?
✳ Почему охрана не пытается остановить вас?
✳ Каких ещё заключённых вы не можете бросить здесь и что случится, если всё-таки бросите?
✳ Тюремщик будет жить после того, что вы с ним сделали?
✳ Как давно мертвецы прорвались в город?

Впечатления

✳ Длинный, узкий, темный тоннель, идущий на подъём.
✳ Ворота для вылазок, укреплённые двойными решётками.
✳ Беглецы, сбившиеся в кучу.
✳ Уходящий в сторону горного склона акведук, заваленный настолько, что вода едва капает.
✳ Очередь за едой, беспокойная и голодная.
✳ Почти сухой колодец и верёвка, теряющаяся в его глубине.
✳ Мертвецы, вламывающиеся через заднюю дверь рядом с семьёй, которая, казалось, была в безопасности.
✳ Цитадель Герцога: двери заперты и покрыты наспех нанесёнными защитными знаками.
✳ Охрана Герцога, обходящая с собаками дверь за дверью.
✳ Густой как суп туман, спускающийся с гор.
✳ Страшное убийство и потрясённые свидетели.
✳ Десяток юнцов, травящих потешные байки о любви и удаче.
✳ Охранник, нервно зыркающий на телегу, гружёную трупами.
✳ Пожар, прыгающий с одной соломенной крыши на другую.
✳ Посыльный, умоляющий впустить его, за ним — мертвецы.
✳ Громко бранящаяся женщина бьёт мужчину метлой.
✳ Стайка пацанов, издевающихся над замызганным… чем-то.
✳ Таверна, где не осталось ни выпивки, ни посетителей.
✳ Шарлатан, продающий талисманы и амулеты.
✳ Потасовка между охраной Герцога и мертвецами.

Особые ходы

Когда **мертвецы лишают вас жизни**, бросьте 2к6 так, чтобы видел только ведущий. На 10+ вы обманули Смерть: ситуация скверная, но вы живы. На 7-9 сама Смерть предлагает вам сделку: примете — и ваше состояние стабилизируется, откажетесь — отправитесь по ту сторону Чёрных Ворот навстречу своей судьбе. На 6- вы можете сделать несколько ходов, число которых будет равно результату броска, но после этого присоединитесь к мертвецам. Продолжайте улыбаться до самого конца, ведь с этого момента вы начинаете зарабатывать опыт для нового персонажа.

Когда вы **творите броскую магию среди напуганных людей**, бросьте+МДР. На 10+ разумные меры предосторожности уберегли вас от чужого внимания. На 7-9 людям вокруг ваша магия кажется лучом надежды. На 6- вы слышите: «Ты! Это ты навлёк на нас эту беду!»

Когда вы **видите, как восстаёт павший союзник**, запишите опыт и перепишите связывающие вас узы так, чтобы они отражали ваши чувства к этому ожившему трупу.

Когда вы **пытаетесь *договориться* с монахами Серого Ордена**, бросайте+МДР вместо +ХАР: их не впечатлить красотой или шармом.

Когда вы **выдаёте себя за охранника Герцога**, бросьте+ХАР. На 10+ всё удаётся без сучка без задоринки. На 7-9 всё удаётся, но вы выбираете один из вариантов:
✳ Вам при этом придётся очень постараться.
✳ Вы должны заплатить кому-то за молчание.
✳ Вам придётся прибегнуть к рискованной лжи.
✳ Вы вынуждены прекратить балаган, но получаете +1 на следующий ход.

Когда вы **хороните мертвеца**, получите запас 1. Вы можете потратить 4 запаса, чтобы получить +1 на всех ходы против мертвецов, когда откроется их истинная сущность.

Когда вы **пробираетесь сквозь туман**, бросьте+МДР. На 10+ вы находите достаточно ориентиров, чтобы добраться до цели без задержек. На 7-9 выберите один из вариантов:
✳ Вы не заметили, что за вами следили.
✳ Вы не уверены, где оказались.
✳ Вы добираетесь до цели, но уже слишком поздно.
✳ Вы чувствуете, что рядом что-то есть.

Когда вы **возвращаетесь в одну из своих старых нор**, бросьте+МДР. На 10+ вы находите то, за чем (или за кем) пришли. На 7-9 вы замечаете опасность раньше, чем она вас.

Открытия

Бутылка ячменного пива
Паёк, 5 монет, вес 1

Этот напиток Серого Ордена не уступает в крепости гномьему элею, а при нужной выдержке его и королю не стыдно дарить.

Когда вы **завершаете сессию, так и не выпив имеющуюся у вас бутылку этого пива**, его ценность удваивается.

Дрессированная белка
Паёк, 4 монеты, вес 0

Местные дети иногда обучают грызунов доставать небольшие предметы из колодцев и прочих труднодоступных мест.

Когда **в вашем распоряжении есть дрессированная белка**, считайте её наёмником, который берёт в оплатц один паёк и может по команде доставать мелкие блестящие предметы.

Медные ключи
Волшебные, 3 применения, вес 0

Скреплённые одним ремешком, звенящие, как колокольчики, и, очевидно, только что отлитые.

Когда вы **вставляете один из медных ключей в замок**, тот открывается и остаётся открытым навечно; ключ при этом сливается с механизмом замка.

Алтарная свеча
Религиозный предмет, вес 1

С незапамятных времён на алтаре Серого Ордена горели сальные свечи, с дымом которых возносились молитвы. Эти огромные светочи нельзя потушить обычными средствами.

Посмертная маска
Надетая, волшебная, вес 1

На похоронах или маскараде вид этой белой как кость маски вызывает мурашки даже у самых смелых.

Когда вы **прикладываете посмертную маску к своему лицу**, то кажетесь окружающим во всех отношениях мёртвым.

Гномье яйцо
Вес 1

Овальный чёрный камень, который, как всем известно, приносит удачу, дарует защиту и лечит облысение. Но только не кладите его рядом с очагом!

Кольцо учёного
Надетое, волшебное, вес 0

У одного учёного была пара колец, одно из из которых он подарил сыну, чтобы тот мог всегда спросить у отца совета. Прошло много лет… Кто знает, у кого теперь то второе кольцо?

Когда вы, **надев кольцо учёного, берёте в ту же руку предмет**, можете передать его тому, кто носит второе кольцо из пары, невзирая на разделяющее вас расстояние.

Серая стола

Эта длинная лента — символ власти, даруемый Серым Орденом тем, кто действует от его имени. Сложно сказать, какой характер носит производимый ею эффект: то ли божественный, то ли чисто психологический.

Когда **на вас надета серая стола**, вас примут в любом монастыре, а к вашим словам будут прислушиваться все богобоязненные люди. Кроме того, вы получаете опыт за следование нейтральному мировоззрению своего класса, а не только за выбранное при создании персонажа.

Опасности

Горожанин
Орда

Урон: удары, пинки и тычки 1 *(взмах меча)*
ОЗ 3 **Броня** 0
Особые свойства: нет

Они устали, голодны, а самое главное — напуганы. После всего, что они пережили, спровоцировать их проще простого.

Инстинкт: спасать себя и своих

- Толпиться, путаться под ногами
- «Эй, народ, только гляньте на это!»
- Вершить самосуд
- Массово паниковать

Сердцеед
Одиночка, разумный, скрытный

Урон: удар головой к8 *(взмах меча, мощный)* или хлёсткий удар хвостом к8 *(удар копья, опутывающий)*
ОЗ 18 **Броня** 3
Особые свойства: нет

Двуногое безрогое козлоподобное существо, которое, по слухам, нападет на людей из их собственной тени и пожирает их сердца.

Инстинкт: коллекционировать сердца

- Скрываться в тени жертвы
- Вырвать сердце из свежего трупа
- Съесть сердце и обрести знания его владельца (задайте игроку убитого персонажа вопрос)

Спиношип
Одиночка, небольшой, скрытный

Урон: укус к4-1 *(взмах меча)*
ОЗ 7 **Броня** 1
Особые свойства: нет

Мерзкая тварь, которую издалека можно принять за пса или медведя, спина которого покрыта жёсткими иглами или шипами. Спиношипы — единственные естетсвенные враги сердцеедов и готовы долго их преследовать.

Инстинкт: поглощать козлиную кровь

- Шнырять во тьме
- Выследить добычу по запаху
- Пить кровь (прямо из ран, если она козлиная)

Мертвецы
Орда, волшебные

Урон: коготь, укус, рывок к4-1 *(рука)*
ОЗ 3 **Броня** 0
Особые свойства: нежить

Они без устали накатываются бесчисленными волнами.

Инстинкт: преследовать живых

- Неотступно наседать
- Беспокойно стонать
- Окружать и наваливаться толпой

Когда вы **пополняете ряды мертвецов**, вы начинаете с половиной от максимума ОЗ.

Мелководное море

Автор: Маршалл Миллер

Замыслы

❋ Изображайте фантастический мир.
❋ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
❋ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

❋ Определяйте подробности и давайте описания.
❋ Используйте то, что дают игроки.
❋ Задавайте вопросы.
❋ Оставлять белые пятна.
❋ Ищите интересные факты.
❋ Помогайте игрокам понять ходы.
❋ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
❋ Вводите в игру своих персонажей.
❋ Ведите заметки.

Ходы подземелья

❋ Измените окружение.
❋ Укажите на надвигающуюся угрозу.
❋ Введите новую фракцию или вид существ.
❋ Используйте опасность фракции или вида существ.
❋ Заставьте вернуться назад.
❋ Предложите богатства за цену.
❋ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

❋ Мелководное море тянется сотни километров: как давно вы потеряли землю из виду?
❋ Что вы больше всего ненавидите в хождении по тёплым, глубиной по пояс водам Мелководного моря?
❋ Когда вы поняли, что лошадям не выжить?
❋ Появление каких морских созданий вас удивило?
❋ Вы вообще спали? Если да, на чём?
❋ До сих пор вы видели только пироги морского народа; что вы надеетесь найти у его представителей?

Впечатления

❋ Скопление домов, возвышающихся над водой на шестах.
❋ Большой плоский камень, выступающий из воды.
❋ Неожиданно глубокое место (где вам сильно с головой).
❋ Островитяне, продающие брёвна и тростник по заоблачным ценам.
❋ Тёмное пятно в воде, которое, похоже, преследует вас.
❋ Пирога, дрейфующая сама по себе.
❋ Череда быстрых ударов молнии.
❋ Рыбаки на ходулях ловят рыбу баграми.
❋ Каменный маяк, возвышающийся над барьерным рифом.
❋ Раджакаба, Хозяин Чаек, направляющий свою стаю.
❋ Раздувшийся труп, изъеденный рыбами, но способный ещё многое рассказать.
❋ Яйца жаболюдей, подпрыгивающие на одеялах.
❋ Закутанные паломники, бредущие к материковой отмели.
❋ Жуткие водовороты, возникающие с появлением луны.
❋ Горящий погребальный костёр, вознесённый над волнами и окружённый толпой плакальщиков.
❋ Отвязанные призрачные сети, плывущие по волнам.
❋ Двор Вечносухих, гордых тем, что никогда не касались воды.
❋ Тёмный вход в затопленную пещеру.
❋ Группа жаболюдей, кружащая вокруг сухопутного жителя, умоляющего о пощаде.
❋ Плавучий сад, где каждое растение в своём горшке.
❋ Жаболюди-охотники тащат на канатах тушу кита.
❋ Хрупкая сторожевая башня, возносящаяся в небо.
❋ Маркаша-Знаковед ищет следы магии в песке.
❋ Каменное основание давно забытого города.
❋ И снова эта вода...

Особые ходы

Когда вы **двигаетесь в водах Мелководного моря**, ваша нагрузка (вес, который вы можете нести) увеличивается на 2.

Когда вы **делает ход под открытым небом во время шторма**, бросьте+СИЛ. На 10+ вы справляетесь с волнами и ход удаётся. На 7-9 волны сбивают вас с ног, соль жжёт глаза, а вода заливает рот и нос. Выберите один из вариантов:
❋ Вам удаётся немного продвинуться, но и только.
❋ Вы совершаете ход как обычно, но потом вас смывает на подветренную сторону.
❋ Вы совершаете ход как обычно, но при этом всё, что вы держали, оказывается вырвано из вашей хватки.

Когда вы **принимаете удар медузы, чтобы высвободить свой дух**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ выберите один из вариантов ниже. На 7-9 получите 2 урона и выберите два варианта.
❋ Ваш дух будет свободен, пока кубики не упадут на стол в десятый раз (начиная с этого момента).
❋ Ваш дух не может вернуться в тело, пока кубики не упадут на стол в десятый раз (начиная с этого момента).
❋ Другой дух вселяется в ваше тело.
❋ Вы привлекаете внимание местных духов предков.

Когда вы **пытаетесь оседлать рыбу-ската**, бросьте+ЛОВ. На 10+ вы мягко усаживаетесь ей на спину и можете направлять её влево и вправо. На 7-9 вы пугаете рыбу и она уплывает, бесцеремонно сбросив вас со спины.



Когда вы ***разбиваете лагерь* на Мелководном море**, бросьте+МДР. На 10+ вы тратите паёк и исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ. На 7-9 вам нужно поспать и найти сухое место для отдыха. Если нет пайка или сухого места, вы получаете -2 на следующий ход.

Когда вы **изучили стиль боя морского народа**, получите +1 на все попытки сражаться в воде без брони.

Когда вы **провели целую сессию в Мелководном море**, можете сместить свое мировоззрение на шаг влево или вправо по шкале: *Доброе • Законное • Нейтральное • Хаотичное • Злое*

Суровые условия превратят любого героя в злодея.

Заклинание

Раздвинуть воды

Заклинание, уровень 1, длительное

Выберите союзника: воды расступаются вокруг него. Вся вода в пределах 3+уровень метров очищается. Заклинание действует, пока вы его не развеете или не займётесь подготовкой других.

Открытия

Идол жаболюдей

Касание, вес 1

Жаболюди поклоняются идолам, возвращённым с барьерного рифа. Они пойдут на многое, чтобы сберечь их.

Когда вы **захватываете идола жаболюдей**, получите 3 запаса и тратьте его один к одному, чтобы отдавать жаболюдям приказы.

Брёвна и тростник

20 монет, вес 5

Стройматериалы здесь редки, но этих должно хватить для постройки платформы на сваях, плот или небольшую лодку.

Волшебная галька

Волшебная, вес 0

Бирюзовые камни, подношение богам жаболюдей.

Когда вы **глотаете волшебную гальку**, вы получаете способность дышать под водой, пока камешек не выйдет наружу.

Пирога

35 монет, нагрузка 10, мощная

Длинная лодка с низкими бортами, которая передвигается с помощью весёл, шеста или небольшого паруса.

Поющая раковина

Когда вы подставляете эту раковину ветру, она издаёт приятный звук, привлекающий морскую живность со всей округи.

Подзорная труба

Вес 0

Два стекла и складная трубка: как магия, только дороже.

Когда вы ***изучаете обстановку* с помощью подзорной трубы**, добавьте к списку исходов: «Какие тайны хранит горизонт?».

Опасности

Водные жители

Группа, разумные, организованные

Урон: нож для рыбы или весло к4 *(взмах меча)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: нет

Такие же люди, как вы или я, но чувствуют себя как дома в проклятых водах Мелководного моря.

Инстинкт: избегать чужаков

- Обменяться только тем, что нужно им
- Использовать лодку
- Схватить и утащить под воду

Гигантская минога

Группа

Урон: хваткий рот к6 *(взмах меча, мощный)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: подводный

Инстинкт: обескровить

- Вцепиться
- Первым пустить кровь, которая приманит сородичей
- Обвиться и высосать кровь

Жабёнок

Орда, небольшой

Урон: удар головой к4 *(взмах меча, удар копья, мощный)*
ОЗ 4 **Броня** 0
Особые свойства: амфибия

Молодняк жаболюдей с короткими хвостами и конечностями разной степени развитости.

Инстинкт: кишеть

- Заставить отступить, сбить с ног
- Глотать блестящие предметы
- Массово атаковать или бежать

Жаболюди

Группа, разумные, организованные

Урон: копьё к6 *(удар копья)*
ОЗ 7 **Броня** 2
Особые свойства: подводный

Эти люди-жабы появляются словно из ниоткуда и в больших количествах. Они массово захватывают болота и прибрежные районы, но что ими движет — неизвестно.

Инстинкт: вмешиваться в естественный порядок

- Изгнать естественных обитателей
- Поймать жертву языком
- Напрыгнуть, свалить на землю

Рыба-скат

Одиночка, огромная, скрытная

Урон: шип и зубы к12+2 *(взмах меча, удар копья, пробивание 1)*
ОЗ 18 **Броня** 3
Особые свойства: амфибия

Любит распластаться в песке под водой совершенно незаметно (несмотря на семиметровый размах плавников). Вы даже не поймёте, что наступили на неё, пока она не стегнёт вас колючим хвостом и не выскользнет из-под ног.

Инстинкт: лежать в засаде

- Сбить с ног
- Запутать, подняв бурю из песка и воды
- Схватить за конечность и тянуть на себя

Небесная цепь

Автор: Маршалл Миллер

Замыслы

- Изображайте фантастический мир.
- Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

- Определяйте подробности и давайте описания.
- Используйте то, что дают игроки.
- Задавайте вопросы.
- Оставлять белые пятна.
- Ищите интересные факты.
- Помогайте игрокам понять ходы.
- Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
- Вводите в игру своих персонажей.
- Ведите заметки.

Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

- Как давно появились рассказы о Небесной цепи?
- Кто в вашем детстве взобрался по Цепи и не вернулся, и что он искал?
- Как вы оберегаете себя от падения, взбираясь по массивной цепи, ведущей в небо?
- Что помешало вам завершить предыдущее восхождение?
- Придётся ли вам сделать привал, прежде чем вы достигните первого из небесных камней?
- Видно ли отсюда вашу деревню?

Впечатления

- Городок, выросший вокруг основания цепи.
- Приспособы и путеводители Клаттеро.
- Жилище отшельника, свисающее с цепи.
- Стая птиц, вьющих на цепи гнёзда.
- Скелет альпиниста, висящий на страховке.
- Горсть небесных камней, привязанных к цепи лозами.
- Место крушения планера, запутавшегося в цепи.
- Зверинец из наземных животных, таинственным образом оказавшийся на небесном камне.
- Тёмный дым, поднимающийся от города внизу.
- Небесный камень со своей странной экосистемой.
- Повреждённое звено цепи на грани разрыва.
- Другая экспедиция, экстренно спускающаяся вниз.
- Густые белые облака, застилающие вид.
- Кристаллики льда, покрывающие звенья цепи в разреженном воздухе.
- Заход солнца, наступление ночи.
- Крик и визг обезьян наверху.
- Гигантские воздушные растения, в свёрнутых листьях которых скопилась дождевая вода.
- Гнездо мировой совы и пара крапчатых яиц.
- Два поселения на небесных камнях, соединённых канатной дорогой.
- Паутина небесного паука, опутывающая скопление небесных камней.
- Грозовой фронт горизонте, раскат грома.
- Град осколков от столкновения небесных камней.
- Дыра в небе.
- И снова эта цепь…

Особые ходы

Когда вы **карабкаетесь по Небесной цепи**, бросьте+ЛОВ в порядке следования. На 10+ вы взбираетесь уверенно. На 7-9 опишите, что прерывает ваш подъём. На 6- подождите броска следующего игрока: если у него 7+, он спасает вас в последний момент.

Когда вы **летите на планере**, бросьте+МДР. На 10+ вы легко приземляетесь. На 7-9 выберите один из вариантов:

- Вы сильно промахиваетесь мимо цели.
- Вы приземляетесь, но вас поджидает опасность (спросите ведущего, какая).
- Жёстко приземлившись, вы получаете урон, равный весу вещей, которыми вы нагружены.

Когда вы **совершаете большой прыжок**, бросьте+СИЛ, чтобы *спастись от угрозы*, и вычтите из результата броска вес вещей, которыми нагружены.

Когда вы **устраиваете привал**, потратьте паёк и исцелите количество урона, равное половине ваших ОЗ. Если вы не тратите паёк, ОЗ не исцеляются, а вы получаете -1 на все ходы, пока не съедите паёк. Затем бросьте+МДР. На 7+ выберите один из вариантов:

- Все прочно закреплены на цепи.
- Ваше снаряжение собрано и готово к дальнейшему пути.
- Место вашего привала легко оборонять.

Когда **вы взбираетесь сильно выше, чем когда-либо раньше**, вы получаете -1 на все ходы, пока не *разобьёте лагерь* или не устроите привал и привыкните к разреженному воздуху.

Когда вы **разъединяете цепь**, выберите, какой из её концов больше не увидите.

- Верхний: скорее всего, вы падаете.
- Нижний: сложно понять, то ли вы поднимаетесь вверх, то ли мир падает вниз.
- Никакой: вам придётся найти другой способ двигаться дальше (вверх или вниз).

Когда вы **прокрадываетесь на небесный корабль**, бросьте+ИНТ. На 10+ выберите все три варианта. На 7-9 — два.
✳ Вас не услышали.
✳ Вас не увидели.
✳ Вам не пришлось ничего бросить.

Открытия

Мешок трюков
Вес 1

Этот неприметный мешочек породил больше проблем, чем юнцы-полурослики с огнивом.

Когда вы **помещаете в мешок *фокус или псалом***, он остаётся там, пока мешок не будет открыт.

Планер
Нагрузка 5, вес 3

Напоминает деревянную птицу, но во много раз больше человека. Им на удивление легко управлять, если сумели его запустить, но мягкая посадка требует определённой сноровки.

Знамя с верхнего звена
Вес 0

Взобравшись выше, чем предшественники, вы закрепляете свой успех, сняв их флаг и водрузив свой.

Когда вы **возвращаетесь с чужим флагом с верхнего звена**, вы получаете +1 к следующей *пирушке*, а выпивка и еда будут за счёт тех, кого вы обошли.

Небесный фонарь
5 монет, вес 1

Когда вы **открываете горящий небесный фонарь**, он светит вверх и вниз (а не вперёд и назад, как обычная лампа) за счёт хитрой комбинации зеркал и линз.

Нектар небесных лилий
1 монета (5 монет на земле), 1 применение, вес 1

Настоянный на дождевой воде, нектар небесных лилий сладок и крепок.

Когда вы **употребляете нектар небесных лилий**, считайте, что съели паёк и исцелили 5 ОЗ.

Универсальный манок
Вес 1

Может показаться, что эта деревянная трубка сломана, ведь она не производит звука, когда в неё дуешь. Однако те, кто выжил после её применения, рассказывают, что к ним слетелась невообразимая стая всевозможных птиц.

Сок ян
3 применения, вес 1

Деревья ян растут на обратной стороне небесных камней: липкий сок дает им удержаться там, куда другие растения не доберутся.

Когда вы **наносите сок ян на руки и ноги**, вы можете цепляться к любой поверхности.

Заклинание

Мягкий спуск
Уровень 1, длительное

Словно рука великана, магические силы окутывают вас и замедляют падение. Заклинание действует, пока вы не развеете его или не сделаете другой ход.

Сорокин хвост
Фокус/псалом

Указанная вами цель в пределах вашей видимости отчётливо услышит ваши слова, как бы тихо вы их не произнесли.

Опасности

Человек-мотылёк
Одиночка, разумный, волшебный

Урон: тоска к10 (*удар копья, близко, игнорирует броню*)
ОЗ 12 **Броня** 0
Особые свойства: полёт

Тёмная крылатая фигура с красными глазами. Множество экспедиций повернуло назад из-за него.

Инстинкт: сеять страх и панику

✳ Найти источник света
✳ Доставить непонятное послание
✳ Заставить замереть от страха

Когда вы **внемлете посланию Человека-мотылька**, бросьте+МДР. На 10+ ведущий опишет ваше видение; создайте на его основе новые узы с Человеком-мотыльком. На 7-9 спросите остальных игроков, что, по их мнению, пытается сказать Человек-мотылёк. Ведущий запомнит правильный вариант.

Небесная крыса
Группа, небольшая

Урон: толчок и укус к4-1 (*рука*)
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: полёт

Разновидность летающих белок размером с собаку, мастерски приспособившихся к жизни на небесных камнях.

Инстинкт: искать материал для подстилки

✳ Упасть сверху
✳ Столкнуть ударом
✳ Хитро маневрировать среди небесных камней

Когда вы **изучаете движения небесной крысы**, бросьте+ИНТ. На 10+ вы подмечаете закономерности в движении небесных камней и получаете +1 к следующей попытке использовать это знание. На 7-9 ведущий расскажет об одной вещи, которую вы поняли из наблюдений.

Мировая сова
Одиночка, огромная, разумная

Урон: клюв и когти к20 (*удар копья*)
ОЗ 25 **Броня** 2
Особые свойства: полёт

Большая, как башня, древняя, как небо, находится на вершине пищевой цепи. Буквально.

Инстинкт: кормиться на своей территории

✳ Налететь и схватить
✳ Отбросить взмахами больших крыльев
✳ Уничтожить броню острым клювом

Когда вы **успешно *договариваетесь* с мировой совой**, она может *изучить обстановку* вместо вас и помочь с теми вопросами, ответ на которые можно разглядеть острым взглядом с высокого насеста.

Замок Смерти

Автор: Марк Тайгарт

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

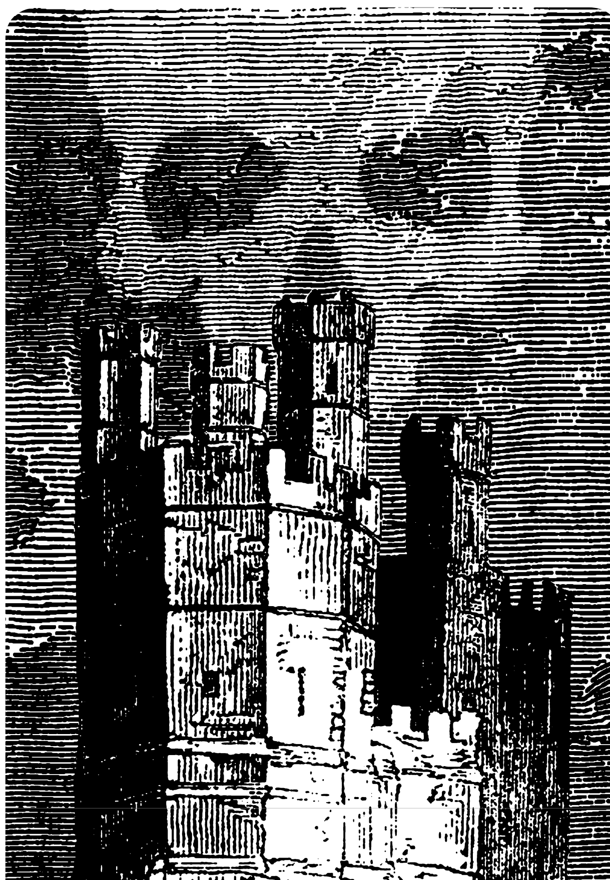
✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Что привело вас сюда, в Замок Смерти?
✳ Давно вы занимаетесь поиском приключений?
✳ Какие истории вы слышали о жестоком тиране, который, по слухам, когда-то здесь правил?
✳ Что видят и слышат по ночам местные жители, наблюдая за стенами замка с безопасного расстояния?
✳ Какие слухи о богатствах замка доходили до вас?
✳ Вы верите в пророчество о возвращении законного правителя?

Впечатления

✳ Чёткий силуэт на фоне грозового неба.
✳ Древняя каменная кладка, увитые лозами стены.
✳ Вспышка молнии, оглушающий раскат грома.
✳ Дождь и ветер, штурмующие ветхие стены.
✳ Развёрстая пасть ворот.
✳ Парадные ворота с поднятой решёткой, похожей на ряд железных зубов.
✳ Гоблинская вонь.
✳ Мерцающий тут и там свет факелов.
✳ Проход с высокими потолками, затянутый паутиной.
✳ Роскошная, но грязная мебель, притащенная откуда-то.
✳ Далёкий звук гортанного смеха.



Места

Тайное убежище

Когда вы **отдыхаете в тайном убежище**, бросьте+МДР. На 10 выберите три варианта из списка ниже. На 7-9 — один.

✳ Вы восстанавливаете силы, как будто отдыхали три дня.
✳ Вы едите и пьёте вдосталь и запасаете к6 пайков.
✳ Вас посещает видение (спросите ведущего, какое).
✳ Вас не охватывает мистический сон.

Тронный зал

Когда вы **впервые входите в тронный зал**, бросьте+МДР. На 10+ выберите оба варианта. На 7-9 ведущий выбирает один.

✳ Вы замечаете ловушку Зодчего.
✳ Бонгаз, повелитель гоблинов, спит.

Открытия

Старая карта

Вес 0

Лист пергамента размером метр на метр, гладкий как шёлк от частого использования. Отпечатки, царапины и непонятные пятна (кровь? чай?) мешают разглядеть подробный чертёж, выполненный коричневыми чернилами.

Когда вы **изучаете старую карту**, то понимаете, что это архитектурный план Замка Смерти. Вы легко различаете местоположение *тайного убежища* и одной из *ловушек Зодчего*.

Саламандровый амулет

Вес 0, волшебный

Имеющий форму наконечника стрелы амулет из полированного чёрного оникса на цепи с квадратными звеньями.

Когда на вас **надет саламандровый амулет**, вы становитесь неуязвимы для обычного и волшебного жара и пламени.

Световой меч
Вес 0, пробивание 1, взмах меча, волшебный

Короткий меч, лёгкий, словно ивовый прут.

Когда вы, **будучи доброго мировоззрения, орудуете световым мечом**, он испускает белое сияние, освещая всё вокруг как факел.

Когда вы, **будучи доброго мировоззрения, наносите урон световым мечом**, бросьте кубик дважды и выберите лучший вариант.

Когда вы, **будучи злого мировоззрения, касаетесь светового меча**, вы получаете к4 урона и на мгновение оказываетесь ослеплены вспышкой белого света.

Свод чудес
Вес 1, волшебный

Толстая книга с обложкой на застёжке, обтянутая тканью, которая кажется серой, но при тщательном осмотре видно, что она переливается разными цветами.

Когда вы, **будучи волшебником, используете сборник**, чтобы изучить артефакт или волшебную вещь, бросьте+ИНТ. На 10+ можете задать о нём два вопроса ведущему, на которые тот должен ответить честно. На 7-9 можете задать один вопрос, но ответ может быть неполон.

Кольцо теней
Вес 0, надетое

Простая вещица из дымчатого кварца.

Когда вы, **будучи вором или следопытом, надеваете кольцо теней**, вы становитесь невидимы для невооружённых глаз и бросаете 2к6. На 10+ ведущий выбирает один побочный эффект из списка ниже, который действует, пока вы не снимите кольцо. На 7-9 ведущий выбирает два таких эффекта.

✳ Все источники света поблизости от вас мерцают и гаснут.
✳ Вы привлекаете внимание ближайшего теневого существа.
✳ Вам придётся спастись от угрозы посредством Мудрости, чтобы снять кольцо.

Дарственная на Замок Смерти
Вес 0

Пачка пожелтевших страниц, перевязанных лентой.

Когда вы **расшифровываете нелепый юридический язык дарственной**, то узнаете, что один из вашего отряда — настоящий наследник Замка Смерти! Ведущий скажет, кто именно.

Опасности

Ловушка Зодчего
Когда вы падаете в древнюю потайную яму-ловушку, вы получаете к8 урона от падения.

Гоблинская ловушка
Когда в вас **попадает гоблинский дротик**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ получите 1 урон. На 7-9 — тоже 1 урон, плюс вы начинаете деревенеть от паучьего яда: скоро вас парализует.

Гоблин-прихвостень
Орда, небольшой, разумный, осторожный, запасливый

Урон: заточка, дубинка, заострённая палка к4+1 *(взмах меча)*
ОЗ 3 **Броня** 0
Особые свойства: нет

Желтоглазый, кривозубый, недокормленный и угнетаемый.

Инстинкт: подчиняться Бонгазу

✳ Швыряться камнями, палками, засохшими экскрементами
✳ Навалиться шумной толпой
✳ Беспорядочно отступить в панике

Скелет
Орда

Урон: ржавое или самодельное оружие к4 *(взмах меча)*
ОЗ 4 **Броня** 1
Особые свойства: нежить, устойчивость к пробивающему урону

Инстинкт: множить свои ряды

✳ Наседать без устали
✳ Деморализовать
✳ Прекратить движение только когда расшибут череп

Гигантский паук
Группа, небольшой, скрытный, коварный, запасливый

Урон: жвала к6+1 *(взмах меча, пробивание 1)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: нет

Инстинкт: ловить и кормиться

✳ Запутать в коме паутины
✳ Впрыснуть парализующий яд
✳ Бояться полуросликов как огня

Бонгаз, повелитель гоблинов
Лидер, крупный, разумный, организованный, скрытный, осторожный, запасливый

Урон: моргенштерн к8+4 *(взмах меча, мощный)*
ОЗ 10 **Броня** 2
Особые свойства: нет

Массивный серокожий сородич гоблинов, чьи голова, шея и спина покрыты редеющими чёрными волосами. Самопровозглашённый хозяин Замка Смерти и жестокий правитель населяющих его гоблинов. На удивление скрытный, всегда голодный и не чурающийся мяса своих подданных.

Инстинкт: запугивать или поедать слабых

✳ Командовать обычными гоблинами
✳ Напасть из засады или с фланга
✳ Выдернуть оружие или щит

Мордривог, дракон смерти
Одиночка, огромный, волшебный, разумный, запасливый, пугающий

Урон: удар хвостом 2к6 *(удар копья, мощный)* или укус 2к6 *(пробивание, взмах меча, месиво)*
ОЗ 20 **Броня** 3
Особые свойства: полёт, неуязвим для огня, уязвим для божественной силы

Истинный хозяин Замка Смерти.

Инстинкт: править

✳ Действовать с презрением
✳ Требовать дань
✳ Сжечь всё перед собой чёрным пламенем

Когда вас **вот-вот опалит чёрное пламя Мордривога**, бросьте+МДР. На 10+, если есть подходящее укрытие, вы прячетесь за ним и избегаете урона, но оно уничтожено (если укрытия нет, считайте, что выпало 7-9). На 7-9 вы успеваете упасть на землю, но должны выбрать: либо чёрное пламя сжигает один из ваших предметов по выбору ведущего, либо вы получаете к6 урона. На 6- пламя уничтожает два предмета по выбору ведущего, а вы получаете 2к6 урона.

Выгребные ямы и помойные крысы

Автор: Марк Тайгарт • Ход на исследование лабиринта вдохновлён Каспером Брохусом Аллерслевом

Замыслы

- Изображайте фантастический мир.
- Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

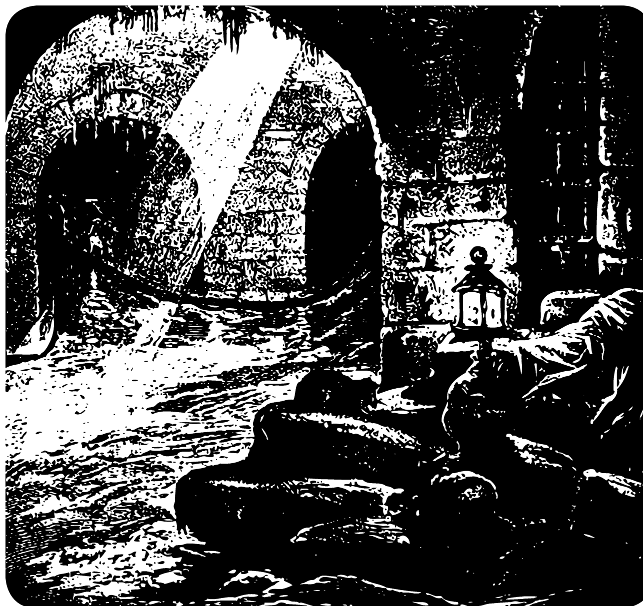
- Определяйте подробности и давайте описания.
- Используйте то, что дают игроки.
- Задавайте вопросы.
- Оставлять белые пятна.
- Ищите интересные факты.
- Помогайте игрокам понять ходы.
- Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
- Вводите в игру своих персонажей.
- Ведите заметки.

Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

- Что привело вас в Новый Нилмах?
- В чём причина вашей любви или ненависти к лорду-мэру Нового Нилмаха?
- Какую заманчивую награду пообещал лорд-мэр за нахождение своей дочери?
- Почему лорд-мэр думает, что она именно в канализации?
- Что вы слышали о безумце, который, по слухам, живёт там?
- А о грязевике? Что насчёт него?



Впечатления

- Почесуха — беспризорница, готовая проводить в канализацию любого, кто позолотит ей ручку.
- Удушающая вонь канализации.
- Проржавевшие железные ворота, покрытые какой-то гадостью.
- Постоянно капающая сточная вода.
- Крысы, повсюду крысы: верещат, пищат, копошатся.
- Булькающие струи грязных сточных вод.
- Это что, детский плач?
- Древняя каменная кладка.
- Скопления зелёных грибов на длинных ножках, проросших в дырах, где скопились отходы.
- Призрачный звук свирели, слабо отражающийся от стен туннеля.

Особые ходы

Когда вы **исследуете лабиринт канализационных туннелей**, назначьте *наблюдателя*, *картографа* и *замыкающего*. Если в отряде слишком мало людей, считайте, что для недостающих ролей выпал результат 6-.

Когда вы **наблюдатель**, бросьте+ЛОВ. На 10+ вы без происшествий обходите скрытые опасности. На 7-9 вам придётся иметь дело с тем, что ждёт впереди, но это хотя бы не будет неожиданностью.

Когда вы **картограф**, бросьте+ИНТ. На 10+ вы достаточно подробно всё записали, чтобы найти обратную дорогу к последнему посещённому месту. На 7-9 вы думаете, что запомнили всё верно, но вам придётся вернуться по своим следам к последнему известному месту.

Когда вы **замыкающий**, бросьте+МДР. На 10+ вы замечаете любую надвигающуюся сзади неприятность раньше, чем она вас. На 7-9 вы не можете уследить за всем сразу, ведь здесь столько перекрёстков и труб.

Когда вы **пытаетесь найти обратный путь к известному вам месту в канализации с помощью сомнительной карты**, пусть один из вас бросит+МДР. На 10+ вы возвращаетесь без происшествий. На 7-9 выберите один из вариантов:

- Это не занимает неоправданно много времени.
- Вы не тратите драгоценные ресурсы (факелы, пищу и т.п.).
- Вы избегаете опасности по пути.

Когда вас **обдаёт нечистотами с неожиданной стороны**, бросьте+ЛОВ. На 10+ вы отпрыгиваете в сторону и избегаете худшего. На 7-9 — один из вариантов:

- Вы не теряете что-то ценное или полезное.
- Вы не становитесь больны от зловонных нечистот.
- Вас не запачкало настолько, что никто — даже друзья — не станет с вами разговаривать, пока вы не помоетесь.

Выгребные ямы и помойные крысы

Открытия

Приманка для грязевика

Вес 1, 1 применение, 120 монет

Тушёная гоблинятина, гнилые персики и измельчённый розмарин — любимое блюдо сточных рептилий.

Когда вы **сдвигаете крышку горшка с приманкой**, любой грязевик поблизости тут же бросится к нему со всех ног.

Грязная карта

Вес 0

Запятнанный, испачканный и мокрый кусок пергамента, на котором жирным карандашом набросана запутанная схема канализационных туннелей. Одна область обведена и подписана: «ДУДОЧНИК».

Когда вы **используете карту для перемещения по канализации**, вы сбиваетесь с пути или происходит что похуже, ведь карта поддельная. Обведённая область на самом деле — логово грязевика.

Крысиный фонтан

Вес 20

Высокое двухметровое бронзовое изваяние крысы демонического вида с обнажёнными зубами. Одна глазница пуста, в другой — *рубиновый глаз*. Из открытой пасти сочится бурая жидкость, стекающая в дымящийся бассейн у подножия статуи.

Когда вы **вынимаете рубиновый глаз из глазницы**, бросьте+ЛОВ. На 10+ ловкость рук уберегает вас от возможных опасностей. На 7-9 вы задеваете спусковой механизм в глубине глазницы, из ноздрей и глаз статуи начинает валить жёлтый газ, заполняя всё вокруг смогом страха.

Когда вы **заставляете себя испить из бассейна у ног крысиного изваяния**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы восстанавливаете к6 ОЗ. На 7-9 вы восстанавливаете к4 ОЗ и вас охватывает внезапная тяга к сыру. На 6- запишите опыт; ваш желудок извергает выпитое обратно в бассейн. Позже вы обнаружите, что стали «счастливым» обладателем крысиной черты внешности по выбору ведущего (хвост, красные глаза, усы и т.п.).

Крысохвост

Вес 0, 3 применения, 15 монет

Названный так за свои размеры, форму и текстуру, этот корнеплод, похожий на пастернак, растёт только среди нечистот.

Когда вы **съедаете сырой крысохвост**, то излечиваетесь от всех последствий крысиных укусов (см. *лютая крыса* и *крысёныш*).

Рубиновый глаз

Вес 0, 1500 монет

Красный драгоценный камень грубой огранки и необычного размера.

Серебряный шалмей

Духовой инструмент исключительного качества, называемый простолюдинами «дудка».

Когда вы, **будучи бардом, играете на серебряном шалмее**, бросьте+ХАР. На 10+ все животные размером минимум вдвое меньше вас, находящиеся в радиусе слышимости, не станут причинять вам вреда и будут делать то, что подсказывает им музыка, пока вы продолжаете играть. На 7-9 они не станут причинять вам вреда и последуют за вами, куда бы вы ни пошли, невзирая на возможную опасность.

Опасности

Смог страха

Когда вы **вдыхаете смог страха**, бросьте+МДР. На 10+ зрение плывёт: вам бы лучше выбраться из этой дряни. На 7-9 опишите, чего вы боитесь больше всего, а ведущий скажет, что вам нужно сделать, чтобы этот страх не сковал вас.

Лютая крыса

Орда, небольшая, скрытная, коварная

Урон: укус к4 (*рука*)
ОЗ 3 **Броня** 0
Особые свойства: плавание

Грязная, незаметная, достойный конкурент охотничьему псу.

Инстинкт: селиться и плодиться рядом с источником пищи

- ✵ Внезапно напасть из бокового туннеля
- ✵ Массово навалиться на самого вкусного
- ✵ Заразить мерзкой болезнью

Грязевик

Одиночка, крупный, скрытный

Урон: клацающая пасть к10+4 (*взмах меча, пробивание 1*)
ОЗ 15 **Броня** 2
Особые свойства: амфибия

Аллигатор, аллигатор, не лови меня.
Плаваешь ты там, где мутна вода.
Ты меня послушай, зубы наточи,
И сожри их всех — раз-два-три!

Инстинкт: проглатывать

- ✵ Резко выскочить из вонючего стока
- ✵ Отбросить ударом хвоста к воде
- ✵ Молотить жертву о стены, как тряпичную куклу

Дудочник

Одиночка, разумный, осторожный, волшебный

Урон: стая крыс к12 (*взмах меча, удар копья, близко, далеко, игнорирует броню*)
ОЗ 16 **Броня** 1
Особые свойства: нет

Крысиные орды, населяющие канализации и дренажные системы цивилизованных народов, могли бы сами создать свою цивилизацию, будь у них хоть толика магии. А каждой цивилизации нужен правитель. Очаровательный и плутоватый повелитель чумы и хаоса.

Инстинкт: окружать себя слугами

- ✵ Насмехаться над отвращением к грязи
- ✵ Призвать крысёнышей, хлопнув в ладоши
- ✵ Заставить танцевать под звуки серебряного шалмея

Крысёныш

Группа, разумный, коварный

Урон: когти и зубы к4+2 (*взмах меча, пробивание 1*)
ОЗ 8 **Броня** 2
Особые свойства: плавание

Жертвы Дудочника, превращённые проклятием *крысиного фонтана*.

Инстинкт: исполнять волю Дудочника

- ✵ Петь детские песенки
- ✵ Смотреть большими печальными глазами
- ✵ Жадно набрасываться

Город столбов

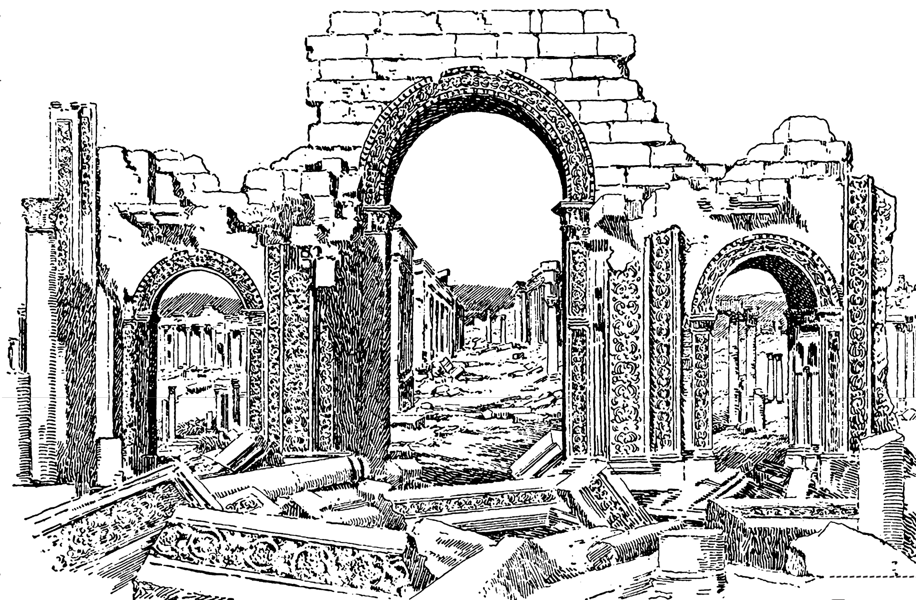
Автор: Марк Тайгарт • Вдохновлено «Дорогой к Убару» Николаса Клэппа и работами Рэя Харрихаузена

Замыслы

- Изображайте фантастический мир.
- Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

- Определяйте подробности и давайте описания.
- Используйте то, что дают игроки.
- Задавайте вопросы.
- Оставлять белые пятна.
- Ищите интересные факты.
- Помогайте игрокам понять ходы.
- Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
- Вводите в игру своих персонажей.
- Ведите заметки.



Особые ходы

Когда вы **справляетесь у мудреца из Шиса о затерянном городе Оману**, заплатите 20 монет и бросьте+ХАР. На 10+ ведущий выбирает три вариант из списка ниже. На 7-9 — два. На 6- ведущий выбирает один и, возможно, он будет с подвохом.

- Вам показали карту затерянного города и дали снять копию.
- Вас предупредили о гулях — пожирателях мертвечины, которые подстерегают неосторожных путешественников.
- Вас попотчевали историей о бесцветном плаще и о том, как принцесса Иффа сбежала с его помощью из Оману до падения города.
- Вам показали рисунок Алькатила — клинка короля-жреца Оману, который, по слухам, мог рассекать камень.

Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

- Зачем вам голова горгоны?
- Как вы узнали об Оману, Городе Столбов?
- Почему вы думаете, что здесь обитает горгона?
- Сколько времени вы провели в пустыне Альбир Матрук, в этом Бесследном Море?
- Почему жители Шиса боятся этой пустыни?
- Кто из вас поклоняется Хамии-Защитнице?

Впечатления

- Адская жара.
- Немыслимое количество разновидностей песка: рассыпчатый, затвердевший, острый, как зубы мыши.
- Тени птиц-падальщиков, медленно кружащих над дюнами.
- Жажда, преследующая вас, словно непримиримый враг.
- Выверенный глоток из глиняного кувшина.
- Манящее мерцание неподалёку.
- Наступление вечера, словно благословение богов.
- Ветер пустыни, треплющий полы палатки.
- Серебряная луна и реки звёзд, сияющих в черноте бесконечной ночи.
- Масса разбитых статуй и рукотворного камня, наполовину занесённые песком.

Божество

Хамия-Защитница

Богиня жителей Оману, которую забыли, когда город пал, хотя некоторые до сих пор молятся ей. Утверждают, что истинно верующим она дарует пророческие видения и защиту. Её символы — вечерняя звезда и одинокая акация. В изваяниях и барельефах её изображают в виде высокой мрачной женщины со звездой во лбу.

Догматы

- Беззащитных нужно защищать.
- Жизнь дороже материальных благ.
- Материальные блага должно подносить богине.
- Неверующие должны быть изгнаны в Бесследное Море.

Открытия

Алькатил, Клинок Короля

Вес 1, взмах меча, волшебный, игнорирует броню

Кривой чёрно-синий клинок, лезвие которого столь тонко, что кажется прозрачным.

Когда вы **приближаетесь к врагу давно умершего народа Оману**, Алькатил начинает вибрировать.

Когда вы **воздеваете Алькатил над собой**, враги, узнавшие Клинок Короля, могут дрогнуть и побежать.

Когда вы **рубите и кромсаете Алькатилом на 10+**, он обезглавливает врага.

Благословенная урна

Вес 2, религиозная



Сосуд из красной глины, достаточно большой, чтобы вместить голову человека. Наполнен водой с примесью масла акации, благословлён жрицей Хамии.

Когда вы **помещаете голову горгоны в благословенную урну**, она будет храниться там, не теряя силы: вы сможете доставать голову и обращать её гибельный взор на врагов.

Бесцветный плащ

Вес 0, надетый, волшебный

Простой предмет одежды из бледного шёлка, потрёпанный временем и покрытый плотным узором крошечных стежков в форме звёзд.

Когда вы **надеваете плащ и взываете к Хамии**, она скрывает ваше присутствие ото всех живых существ, пока вы не издадите звук или не нападёте на кого-нибудь.

Когда вы **нарушаете любой из догматов Хамии**, бесцветный плащ превращается в пыль и вы становитесь видимы.

Сад камней

Когда вы **находите нетронутый сводчатый проход**, ведущий во двор, полный статуй, бросьте+МДР. На 10+ выберите два варианта из списка ниже. На 7-9 — один.

- Вы замечаете что-то важное в этом проходе (спросите ведущего, что именно).
- Если во дворе что-то есть, оно вас ещё не заметило.
- Вы узнаёте одну из статуй (спросите ведущего, кого она напоминает).

Пустоглазый шлем

Вес 0, волшебный

Бронзовый шлем с забралом из дымчатого кварца.

Когда на вас **надет этот шлем**, вы неуязвимы для любых сил, воздействующих посредством зрительного контакта (в том числе, для взгляда Форкисы).

Опасности

Яд альхаджар

Когда вы **страдаете от эффектов яда**, называемого жителями Шиса «каменной кровью», бросьте+ТЕЛ. На 10+ ваша кожа на время твердеет, а организм усваивает яд: вы получаете +1 брони против следующей атаки. На 7-9 ваши конечности начинают деревенеть и скоро вы не сможете двигаться.

Гуль

Группа, разумный, организованный, скрытный

Урон: чёрные когти и зубы к6 *(взмах меча)*
ОЗ 8 **Броня** 0
Особые свойства: демон

Пустынный демон, завидующий живым. Может принимать облик тех, кого съел, и за счёт этого продлевать свою жизнь, меняя тела и обманывая законы смерти. Опрометчивые исследователи древностей часто попадают в засады гулей, окружающих их большими голодными стаями.

Инстинкт: пожирать ещё живую плоть

- Жадно наброситься
- Бить по суставам
- Дрогнуть и побежать, потеряв преимущество

Самострельная ловушка

Когда вы **наступаете на нажимную плиту и слышите резкий звук**, бросьте+ЛОВ. На 10+ рефлексы уберегают вас от арбалетной стрелы с каменным наконечником. На 7-9 вы получаете к6 урона *(пробивание* 1) и отравление ядом альхаджара.

Наснас

Орда

Урон: кулак к4 *(рука)*
ОЗ 5 **Броня** 0
Особые свойства: нежить, неуязвим для взгляда Форкисы

Существо, у которого только полголовы и тела, одна рука и одна нога, на которой они прыгают с большим проворством.
— «Книга тысячи и одной ночи» в переводе Эдварда Лэйна

Бывшие жители Оману, проклятые за свои преступления и хранящие верность Форкисе даже после смерти.

Инстинкт: служить Форкисе

- Прыгать, словно стая кошмарных кузнечиков
- Нападать безмозглой скачущей толпой
- Остановиться только после попадания в сердце

Форкиса, Горгона из Оману

Одиночка, разумная, коварная, пугающая, запасливая

Урон: когти к6 *(взмах меча)*
ОЗ 14 **Броня** 1
Особые свойства: обращающий в камень взгляд

Полузмея, дочь змееволосой матери, рождённая в древние времена и потерявшая разум от долгих веков одиночества. Форкиса коллекционирует предметы искусства, а прежде всего — свои жертвы. Говорят, что неудачные образцы она уничтожает в приступе гнева.

Инстинкт: коллекционировать статуи тщеславцев и глупцов

- Обрадоваться вторжению
- Кинуть особый взгляд, чтобы поймать нужную позу
- Прийти в ярость, если жертва хитро защищена

Дочь льда

Автор: Марк Тайгарт

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Почему жители Упнака называют её *Турн аф Ис* (Башня из льда)?
✳ Она появилась недавно, будто в одночасье; как это объясняет Химинаугa, упнакский провдиец?
✳ Как часто несчастных путешественников находят обезглавленными в ледяной пустоши?
✳ Что гласят местные легенды об исдраугах (ледяных призраках), которые, по слухам, обитают внутри камня?
✳ Как местные жители описывают свартвайнов (чёрных крыльев), которых они видят на небе в сумерках?
✳ Кому среди упнаков нельзя доверять?

Впечатления

✳ Свинцовое небо, окрашенное сумерками в лиловый.
✳ Залив Костей — чёрное зеркало, отражающее замёрзшие звёзды.
✳ Пологи света, танцующего на фоне созвездий.
✳ Низкий гул, меняющий частоту и направление.
✳ Леденящий ветер, завывающий среди замёрзших скал и расселин во льдах.
✳ Неровный кровавый след, который ведёт в никуда.
✳ Безголовый труп, от которого ещё валит пар; он покрыт красными насекомыми, похожими на крошечных крабов.
✳ Далёкий скорбный вой собаки или волка.
✳ Голубой свет, брезжущий в узком окне.
✳ Устье туннеля, почти незаметное под слоем инея.
✳ Звуки неистовых взмахов во тьме.
✳ Мусорная куча, усеянная недавно расколотыми черепами.
✳ Зияющий портал, вызывающий головокружительное притяжение.

Места

Упнак

Кучка каменных домишек, прижавшихся к заливу Костей у подножия скалы, защищающей его от студёных ветров. У большинства домов есть навесы, где хранятся нарты и похожие на каяки лодки из шкур животных. Здесь полно собак (и их следов), которых упнаки ценят превыше всего.

Имена (м): *Блаэр, Фьолвар, Кальди, Скапти, Ульфар, Закар*

Имена (ж): *Альба, Арнхейд, Финфрид, Ларетта, Оддни, Сила*

Клички собак: *Анди (Дух), Фростэйг (Холодный глаз), Гульфут (Золотая лапа), Райекюр (Креветка), Скарпур (Острый), Винур (Друг)*

Башня

Возносящаяся в небо с обрыва массивного ледника под названием Андлит Гюос (Лик Бога), нависающего над Заливом Костей, Башня появилась совсем недавно, и никто из местных не знает, как именно.

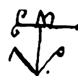
Когда вы **совершаете восхождение на Андлит Гюос**, бросьте+МДР. На 10+ выберите один из вариантов ниже. На 7-9 выберите два.

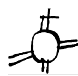
✳ Подъём занимает даже больше, чем предполагали законченные скептики.
✳ Подъём физически изнуряет: двое из отряда с наименьшим Телосложением ослаблены и/или шатаются (по выбору ведущего).
✳ Тёмные силуэты ваших фигур, резко выделяющиеся на белом фоне ледника, привлекают нежелательное внимание.

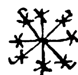
Открытия

Андистафир (Знаки духов)

Рунические символы, которые упнаки наносят на металл, камень или дерево для призыва сверхъестественных сил или защиты от них.


Когда вы **наносите знак Сья**, бросьте+МДР. На 10+ всё сокрытое в пределах видимости становится явным вам. На 7-9 ведущий скажет, есть ли здесь что-то сокрытое.


Когда вы **наносите знак Вернды**, бросьте+ИНТ. На 10+ отмеченную вещь нельзя украсть никаким способом. На 7-9 вор крепко подумает, прежде чем ее взять.


Когда вы **наносите знак Квейкъя**, бросьте+ХАР. На 10+ отмеченную вещь охватывает волшебное белое пламя, которое обжигает нечестивцев (+к6 урона) и горит до тех пор, пока вы спокойно не поспите. На 7-9 вещь охватывает белое пламя, которое на секунду ослепляет всех, кто, затаив дурные намерения, смотрит на негоа затем гаснет.

Пленный мозг

Хрустальная сфера, наполненная прозрачной жидкостью, в которой плавает человеческий мозг. При тщательном рассмотрении видно, что поверхность шара покрыта филигранным узором, похожим на лабиринт из золотых волос.

Когда вы касаетесь сферы, между вами и мозгом устанавливается телепатическая связь (на время, пока вы её не прервёте). Бросьте+МДР. На 10+ вы можете свободно общаться с пленником шара, и он готов открыть вам всё, что знает. На 7-9 вы можете общаться с пленником, но он, скорее всего, будет сбит с толку или безумен. На 6- сильная психическая травма, полученная пленником, мгновенно передаётся вам: вас парализует шок и ужас.

Когда вы разбиваете сферу, это убивает пленника и привлекает внимание всех свартвайнов во всех измерениях в пределах полукилометра. Кроме того, любой, кто установил ранее телепатическую связь с пленником, тут же получает к8 урона и понимает, что виноваты в этом вы.

Опасности

Дроттни, криомант

Одиночка, разумный, осторожный, коварный, волшебный

Урон: ледяные осколки к10 (*удар копья, близко, пробивание 1*)
ОЗ 12 **Броня** 2
Особые свойства: маг

Некогда — дочь изгнанных родителей, которых забрал холод; сейчас — мать бессмертного ледяного потомства; вскоре — погибель этой жалкой деревни и глупцов, что в ней обитают.

Дроттни изгнали вместе с родителями из Упнака за то, что её глаза побелели, когда ей исполнилось тринадцать лет (её посчитали *болвадур*, проклятой богами). Умирающую девочку нашли на снегу первые свартвайны-разведчики. Они сохранили ей жизнь и развили её магический дар. Теперь она создаёт из останков жертв свартвайнов кошмарное существо, которое отомстит упнакам за смерть её родителей. Рядом с Дроттни часто находятся свартвайны, наблюдающие за ней. Она считает их друзьями и спасителями.

Инстинкт: убивать упнаков при помощи холода

- Изменить погоду
- Управлять снегом и льдом силой воли
- Наслать исдраугов

Исдрауг (ледяной призрак)

Одиночка, пугающий

Урон: неуклюжий взмах к10 (*рука, мощный*)
ОЗ 12 **Броня** 2
Особые свойства: нежить, неуязвим для холода

Безголовый труп, оживлённый силами тьмы и холода.

Инстинкт: хвататься за живых

- Прилипать к телу, как магнит к железу
- Наполнять парализующим холодом
- Высасывать тепло (к6 урона, пока сохраняется контакт)

Свартвайн (чёрное крыло)

Группа, разумный, организованный, осторожный, скрытный, планарный

Урон: когти полумесяцем к8 (*взмах меча*)
ОЗ 6 **Броня** 1
Особые свойства: полёт, телепатия

Выглядят они примерно так, как и описывали упнаки, а кроме того обладают коллективным разумом, сильным научным любопытством и знанием о множественности измерений и нелинейности времени. Они ориентируются в окружающем мире при помощи своеобразного сонара, звук которого напоминает низкочастотный гул, и могут телепатически общаться с разумными существами, но только если находятся с ними в физическом контакте.

Инстинкт: изучать мозги всевозможных существ

- Похитить и изолировать образец
- Организованно пойти в атаку
- Вскрыть череп во имя науки

Когда вы **впервые касаетесь свартвайна**, бросьте+ХАР. На 10+ выберите два варианта из списка ниже. На 7-9 — один.

- Свартвайн признаёт вас высшим созданием и воздерживается от извлечения мозга, чтобы более внимательно изучить ваше поведение.
- Свартвайн честно ответит на ваш вопрос.
- Свартвайн открыт для сотрудничества в интересах науки.



Спящий лес

Автор: Марк Тайгарт • Вдохновлено «Сомнамбулическим поиском неведомого Кадата» Г. Ф. Лавкрафта и Эриком Локстампфором

Замыслы

- Изображайте фантастический мир.
- Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

- Определяйте подробности и давайте описания.
- Используйте то, что дают игроки.
- Задавайте вопросы.
- Оставлять белые пятна.
- Ищите интересные факты.
- Помогайте игрокам понять ходы.
- Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
- Вводите в игру своих персонажей.
- Ведите заметки.

Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

- Почему вы путешествуете через Спящий Лес?
- Как вы узнали о его тайном местоположении?
- Что вы знаете о культе Гипноса и его плане по уничтожению реальности?
- Как вы собираетесь помешать этому плану?

Впечатления

- Мрачный лес кругом.
- Запах мокрых листьев и разложения.
- Круг поганок на росистой прогалине.
- Ощущение, что за вами следят.
- Неглубокий ручей в гуще папоротников.
- Приглушённое журчание небольшого водопада.
- Странная развилка на пути, где замолкают насекомые.
- Внезапное появление белого оленя, похожего на привидение во мраке.
- Влажный туман на коже.
- Гора трупов в незарытой яме.
- Алтаь Гипноса, сделанный из природных материалов и посыпанный сушёным маком.

Особые ходы

Когда вы **впервые сталкиваетесь с зугами**, бросьте+ХАР.

На 10+ зуги не нападают, но могут предложить что-то полезное (вещи, информацию) в обмен на обещание помочь в битве с фанатиками Гипноса.

На 7-9 зуги не нападают, но только если вы согласитесь помочь им уничтожить фанатиков. На 6- зуги отобедают вами.

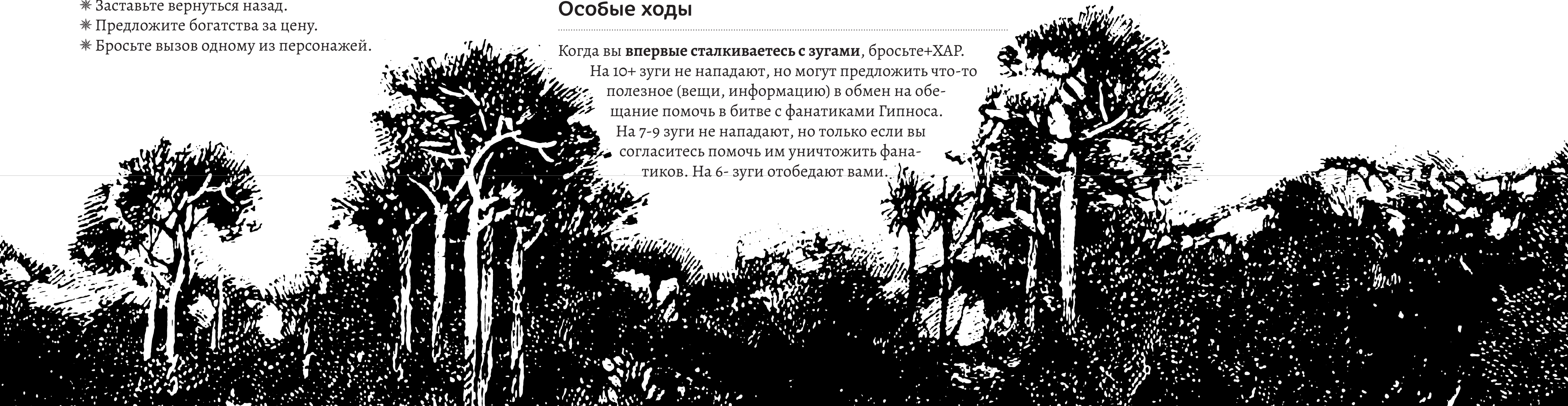
Предания

Выдержка из ***Астральных проекций и иных способов экстрафизических перемещений*** **Хассана-Мудреца**

- Существует великое множество миров, параллельных нашему, попасть в которые можно только во сне.
- Опытные сновидцы нашего мира — одни из самых могущественных обитателей этой так называемой Страны Снов.
- Если ваше тело погибает, когда вы находитесь в Стране Снов, вы становитесь постоянным её жителем.
- Некто по имени Гипнос хранит границы между Страной Снов и нашим миром.

Выдержка из ***Богов и их обиталищ*** **Зенопуса Портаунского**

- Бог Гипнос — персонификация сна.
- Гипнос обитает в пещерном дворце, который не знает ни восходов, ни закатов, ни солнечных полдней.
- Поле кроваво-красных маков подскажет вам, что вы у входа во дворец.
- Вход преграждают не ворота и не двери, скрип которых мог бы пробудить Гипноса.
- Лета — река забвения — протекает по тем пещерам, а потом изливается в Подземный мир.





Гипноз, персонификация сна

Открытия

Книга правил Мира подземелий

Вес 0, 3 применения

Когда вы, **владея книгой правил *Мира подземелий*, копаетесь в памяти**, **чтобы продемонстрировать свою обширную эрудицию**, вычеркните одно применение и исправьте информацию, которую сообщает вам ведущий. Вы не должны напрямую противоречить сказанному ведущим.

Многогранники

Вес 0, 3 применения

Горсть огранённых камешков. Бросая их на твёрдую поверхность, вы испытываете глубокое удовлетворение.

Когда вы, **владея этими многогранниками, делаете бросок**, можете вычеркнуть одно применение и перебросить кубики.

Портал в реальность

Мерцающее отверстие произвольного размера и формы, напоминающее окно или дверь.

Когда вы **проходите сквозь портал в реальность**, вы встречаетесь с вашим настоящим «я» (1 ОЗ), играющим в ролевую игру в каком-то странном окружении, а также настоящими «я» ваших спутников.

Когда **умирает ваше настоящее «я»**, вы должны совершить последний вздох.

Когда **умирает настоящий ведущий**, реальность исчезает.

Когда вы **покидаете это жуткое место через портал в реальность**, он закрывается за вами, не оставив и следа.

Опасности

Костодрево

Одиночка, огромное

Урон: жалящие лозы б[2к6+5] *(удар копья, пробивание 2)*
ОЗ 18 **Броня** 3
Особые свойства: безмозглое, огнеупорное

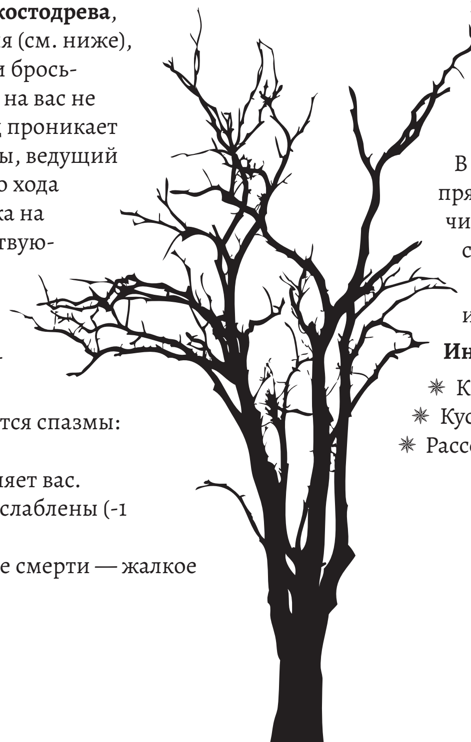
Бледно-коричневое дерево высотой с холмового великана. Множество лишённых листвы ветвей тянется к небу, придавая дереву сходство со скелетом. Ствол покрыт нарывами и гноящимися дырами разных размеров. Когда жертва приближается к костодреву, его ветви начинают шуметь, словно клубок гремучих змей. Жалящие белые щупальца вырываются из отверстий в стволе, хватают и опутывают жертву. Затем они разрывают её на мелкие куски и проталкивают их в отверстия на дереве.

Инстинкт: защищать портал в реальность

- ✷ Схватить щупальцами
- ✷ Глубоко ужалить
- ✷ Подтянуть поближе
- ✷ Разорвать на части с жестокой практичностью

Когда вас **жалит щупальце костодрева**, заведите счётчик отравления (см. ниже), если ещё не сделали этого, и бросьте+ТЕЛ. На 10+ эффекты яда на вас не действуют — пока. На 7-9 яд проникает в тело: пока вы им отравлены, ведущий может в качестве отдельного хода увеличить значение счётчика на один и применить соответствующий эффект. На 6- эффект аналогичен предыдущему, но счётчик увеличивается сразу (со всеми вытекающими последствиями).

- ❏ Вас бьёт дрожь, начинаются спазмы: вы шатаетесь (-1 ЛОВ).
- ❏ Немыслимая боль ослепляет вас.
- ❏ Жизнь угасает в вас: вы ослаблены (-1 СИЛ) и больны (-1 ТЕЛ).
- ❏ Вы парализованы и ждёте смерти — жалкое подобие себя прежнего.



Фанатики Гипноса

Группа, коварные, скрытные

Урон: железки, камни или кулаки к4 *(рука)*
ОЗ 2 **Броня** 0
Особые свойства: фанатизм

Красная ряса, бледная кожа, летаргия — так выглядит фанатик, пока не придёт время исполнять волю хозяина.

Инстинкт: приносить в жертву

- ✷ Преследовать на расстоянии
- ✷ Петь песню Страны Снов
- ✷ Ударить, ещё, и ещё, и ещё

Зуг

Мелкий, группа, организованный, коварный, скрытный

Урон: укус к4 *(рука)*
ОЗ 2 **Броня** 0
Особые свойства: всевидящий

Мерзкие злобные создания, поедающие плоть разумных существ и скрывающиеся в тёмных и гиблых местах этого мира. Зугов часто принимают за сверхъестественных зверей, но их дурные намерения и чудовищная злоба поднимают их над уровнем простых животных.

Зуги живут разобщёнными группами на манер племени, предпочитая места, где границы между мирами тонки и странные создания, похожие на них самих, проникают из других миров в этот.

В одиночку зуги сторонятся более крупных существ, прячась среди ветвей или в потайных норах, но если численное преимущество на их стороне, они тут же всем скопом кидаются в атаку.

Зуги ненавидят кошек и пойдут на всё, чтобы убить и сожрать любого представителя кошачьих.

Инстинкт: наслаждаться чувствами, словно лакомством

- ✷ Кишеть
- ✷ Кусать в открытое место: глаза, уши, нос и т.п.
- ✷ Рассеяться как листва во мраке, когда меняется ситуация

Жуткий остров

Автор: Марк Тайгарт • Вдохновлено «Зовом Ктулху» Г. Ф. Лавкарфта

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

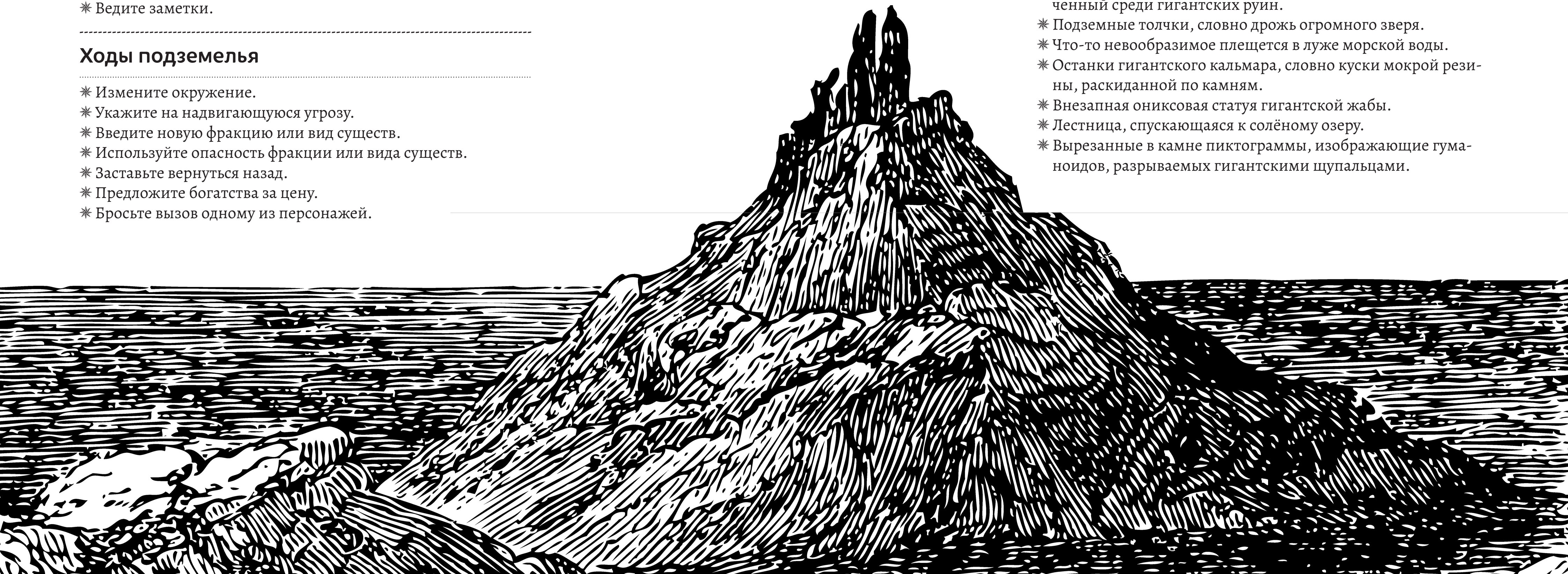
✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Почему вы плыли на том обречённом корабле?
✳ Как вы спаслись из водоворота, который возник на месте затонувшего корабля?
✳ Как вы добрались до этого чёрного берега по бурному морю?
✳ Сколько членов экипажа выжило и теперь отчаянно цепляется за этот одинокий кусок камня?
✳ Ящик с корабля выбросило на берег: что за припасы или снаряжение вы нашли в нём?
✳ Как вы планируете убраться с этого забытого всеми острова?

Впечатления

✳ Остров — блестящая от воды чёрная гора, недавно поднявшаяся с морского дна.
✳ Ошеломляющий запах донного ила, извергнутого из морских глубин на свежий воздух.
✳ Раздувшиеся, умирающие морские обитатели, хватающие ртами воздух.
✳ Скользкий ковёр из водорослей.
✳ Чавканье чёрного ила при каждом шаге.
✳ Циклопические башни из чёрного и зелёного камня.
✳ Ощущение, что на вас смотрит кто-то чужой.
✳ Жалостный повторяющийся детский шёпот, зовущий на помощь.
✳ Внезапный приступ тошноты.
✳ Небольшой водопад из морской воды, неожиданно замеченный среди гигантских руин.
✳ Подземные толчки, словно дрожь огромного зверя.
✳ Что-то невообразимое плещется в луже морской воды.
✳ Останки гигантского кальмара, словно куски мокрой резины, раскиданной по камням.
✳ Внезапная ониксовая статуя гигантской жабы.
✳ Лестница, спускающаяся к солёному озеру.
✳ Вырезанные в камне пиктограммы, изображающие гуманоидов, разрываемых гигантскими щупальцами.



Особые ходы

Когда вы **вмешиваетесь в ход невообразимого ритуала**, бросьте+ХАР. На 10+ ритуал прерывается и глава культа ведёт своих приспешников против вас (заведите счётчик на 9 ходов). На 7-9 фанатики отвлекаются, но умудряются завершить ритуал (заведите счётчик на 6 ходов). На 6- ритуал всё равно был близок к завершению (заведите счётчик на 3 хода).

Когда вы **заводите счётчик**, ведущий может в любой момент зачеркнуть одно деление на нём в качестве отдельного хода.

Когда вы **зачёркиваете первые три деления счётчика**, в гробнице на вершине острова появляется аватар Ктулху.

Когда вы **узнаёте, что аватар поглотил фанатика или другое разумное существо**, зачеркните одно деление счётчика.

Когда вы **зачёркиваете последнее деление счётчика**, остров уходит под воду.

Открытия

Лезвие Р'льеха

Взмах меча, волшебное, игнорирует броню, вес 1

Зазубренный клинок из живого чёрного коралла, в котором пульсирует и бьётся жуткая магия.

Когда вы **наносите урон этим лезвием**, нанесите его дважды.



Фонтан Дагона

Место, волшебный

Когда вы **пьёте из фонтана Дагона**, соль обжигает вам горло и вы получаете свойство «амфибия» до следующего новолуния.

Первозданный портал

Место, волшебный

Дыра в пространстве-времени, появившаяся в результате подъёма острова.

Когда вы **заглядываете в первозданный портал**, перед вами предстают сменяющие друг друга картины: влажные джунгли затерянного континента; огромный простор пустыни; другая часть острова и фигуры стоящих кругом людей в рясах.

Когда вы **входите в первозданный портал**, бросьте+МДР. На 10+ вы оказываетесь там, куда собирались попасть. На 7-9 вы оказываетесь там, куда собирались попасть, но какая-то часть вашего снаряжения или вас самих стареет на 1000 лет.

Опасности

Гигантский краб

Группа

Урон: клешни к8 *(взмах меча, месиво, пробивание 1)*
ОЗ 6 **Броня** 3
Особые свойства: амфибия

Тело крупнее колеса от телеги, а клешни мощны настолько, что пробьют кожаный доспех и откусят конечность.

Инстинкт: лакомиться мертвечиной

- Неожиданно появиться из водоёма с солёной водой
- Бежать боком с поразительной скоростью
- Отщипнуть кусок плоти или снаряжения

Фанатик Ктулху

Орда, разумный, организованный

Урон: шквал яростных ударов к6 *(взмах меча, мощный)*
ОЗ 3 **Броня** 0
Особые свойства: фанатизм

Чёрная ряса, извращённый ум и злая воля, а на устах слова: «Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл!».

Инстинкт: пробудить мёртвого Ктулху

- Позвать на помощь других фанатиков
- Не выказывать страха
- Пугать бессмысленным поведением

Глубоководный

Группа, разумный, организованный

Урон: гарпун б[2к8] *(удар копья, близко)*
ОЗ 6 **Броня** 2
Особые свойства: амфибия

Вид гуманоидов, обладающий признаками как жаб, так и рыб, который, по слухам, обитает на дне океана.

Инстинкт: похищать и порабощать

- Появляться из воды крупными силами
- Преследовать, как охотник добычу
- Утащить в морские глубины

Аватар Ктулху

Одиночка, огромный, разумный, запасливый, планарный, пугающий, волшебный, божественный

Урон: огромные разящие когти к12+9 *(удар копья, мощные)*
ОЗ 33 **Броня** 6

Древний и ужасный бог с человекоподобным телом и головой осьминога; на месте лица — извивающаяся масса щупалец. Обладает чешуйчатым, резиноподобным телом, чудовищных размеров когтями на передних и задних лапах, а также длинными узкими крыльями на спине.

Инстинкт: непознаваемый

- Двигаться, словно гора
- Заставить одним своим видом упасть на колени от страха
- Наступить и расплющить
- Смахнуть в море
- Взлететь и затмить солнце
- Вернуться через века, даже потерпев поражение



Вдохновлено рисунком Г. Ф. Лавкарфта

Ограбление Гиббелинов

Автор: Марк Тайгарт • Вдохновлено классическим рассказом Лорда Дансени «Сокровища Гиббелинов»

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Почему вы направляетесь в башню Гиббелинов?
✳ Как вы узнали о её местоположении на краю Terra Cognita?
✳ Как вы пересекли пересечь Непроходимый Лес и чего вам это стоило?
✳ Что вы планируете сделать с драгоценным кладом, который ждёт вас?
✳ Что особенного будет в поминальной службе над вашим пустым гробом, которую вы заказали на случай невозвращения?



Сидни Сайм, иллюстрация к «Сокровищам Гиббелинов», 1912 г.

Это не «Как помогать человеку», а «Как подавать человека»!
— Сумеречная зона

Это липа.
— «Донни Браско» о драгоценном камне

Готовим с Гиббелинами — скоро на вашем любимом домашнем канале. Приятного аппетита!

Впечатления

✳ Сумрак меж стволов огромных деревьев.
✳ Запах мокрых листьев и разложения.
✳ Круг камней.
✳ Ощущение, что за вами следят.
✳ Журчание реки.
✳ Плеск небольшого водопада.
✳ Дорога из древнего камня.
✳ Внезапное появление чёрного оленя.
✳ Туман и снова туман…
✳ Та башня на узком острове.
✳ Неожиданный алтарь Танатоса.
✳ И снова огромные деревья…

Предания Источник — Эдвард Планкетт, барон Дансени

О месте обитания Гиббелинов
Башня их стоит на противоположном берегу той самой реки, опоясывающей мир, о которой поведал Гомер - он назвал её «хо роос океанойо». В том месте, где река суживается и становится достаточно мелка, чтобы перейти вброд, прожорливые предки Гиббелинов воздвигли башню — им нравилось смотреть, как легко подгребают грабители прямо к порогу. Гигантские деревья, растущие там по обоим берегам реки, своими исполинскими корнями высасывали из почвы те соки, которых обычная земля не содержит. Там-то и жили Гиббелины, там-то и устраивали они свои возмутительные пиры.

Об особенностях питания Гиббелинов
Гиббелины, как известно, никакой другой пищи, кроме человечины, не признают. Мост соединяет их зловещую башню и Терра Когнита, то есть земли, известные нам. Сокровища Гиббелинов превышают все разумные пределы; жадность тут ни при чем: у них отдельный подвал для изумрудов и отдельный подвал для сапфиров; они заполнили яму золотом и выкапывают его, ежели вдруг возникает потребность. А нужно им это невероятное богатство, насколько известно, ради одной-единственной цели: дабы обеспечивать непрерывное пополнение пищей своих кладовых. Утверждают, что в голодные годы они даже рассыпают рубины по тропе, ведущей в какой-нибудь человеческий город, — и, уж будьте уверены, очень скоро кладовые их вновь оказываются полны.

Особые ходы

Подвалы с сокровищами Гиббелинов

Здесь хранятся горы драгоценных камней одного вида всех размеров и огранок. К несчастью для искателей приключений, большинство из них — подделка («липа»).

Гора монет Гиббелинов

Большинство монет — тоже подделка.

Открытия

Вавилонская свеча

Вес 0, 2 применения

Когда вы **зажигаете вавилонскую свечу**, берётесь по кругу за руки с другими игроками за столом и думаете о том, куда хотите попасть, вы исчезаете во вспышке света! Бросьте 2к6. На 10+ вы окажетесь там, куда собирались — вычеркните одно применение. На 7-9 вы где-то рядом: с тем местом спросите ведущего, где, и вычеркните применение. На 6- свеча тухнет, а вы оказываетесь в опасном месте по выбору ведущего (применение не вычёркивается).

Карта башни

Вес 0

Когда вы **расшифровываете каракули на этой карте**, то находите упоминание о потайном проходе в башню через туннель из катакомб, расположенных под ней.

Кольцо сумерек

Вес 0, надетое

Когда на вас **надето это кольцо из дымчатого стекла**, вы становитесь нематериальным, пока не окажетесь на дневном свету. Вы не можете полноценно взаимодействовать с материальным миром, а с теми, кто бесплотен, как и вы — вполне.

Останки хозяина

Неразложившийся труп бывшего хозяина Башни, грудная клетка которого пробита длинным деревянным колом.

Когда вы **вынимаете кол из груди**, труп начинает медленно восстанавливаться; когда вы совсем забудете о нём, он снова захватит Башню.

Опасности

Ловушка Гиббелинов

Когда вы **задеваете незаметно натянутую проволоку**, бросьте+ЛОВ. На 10+ выберите оба варианта из списка ниже. На 7-9 — один. На 6- звучит сигнал тревоги, призывая голодную орду Гиббелинов, а вас опутывает сеть.

- Вы умудряетесь не поднять тревогу.
- Вы умудряетесь не запутаться в сетях.

Яма-ловушка с захлопывающейся крышкой

Когда вы **наступаете на хитро замаскированную секцию фальшивого пола**, бросьте+ЛОВ. На 10+ выберите все варианты из списка ниже. На 7-9 выберите два. На 6- звучит сигнал тревоги, призывая голодную орду Гиббелинов, а вы получаете к4 урона и оказываетесь заперты в яме.

- Вы умудряетесь не поднять тревогу.
- Вы избегаете падения в яму.
- Вы получаете к4 урона от падения в яму.

Призрак жертвы Гиббелинов

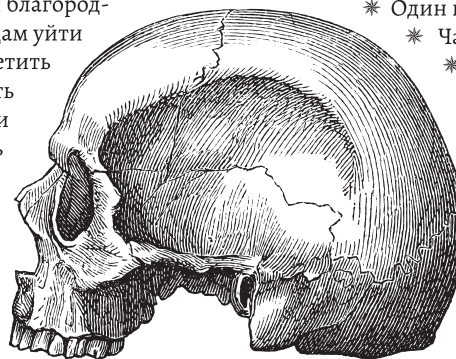
Одиночка, коварный, пугающий

Урон: призрачное касание к6 *(взмах меча, удар копья)*
ОЗ 16 **Броня** 0
Особые свойства: парящий, нематериальный

Эта история стара как мир. Вы живете, любите или ненавидите, побеждаете или терпите неудачу, умираете не так, как предпочли бы, — и вот вы здесь, призрачные и полные разочарования. Некоторые люди, отважные и благородные, берут на себя долг помогать мертвецам уйти на покой. Потом этих людей можно встретить в тавернах за выпивкой в попытках забыть увиденный ужас или безумно бубнящими что-то в домах для умалишённых. Смерть оставляет отметку на живых, неважно, как с ней столкнешься.

Инстинкт: внушать ужас

- Явиться в важном месте
- Предложить информацию с той стороны за свою цену
- Показать ужасающую природу смерти



Орда Гиббелинов

Одиночка, запасливая

Урон: град ударов и укусов б[3к6] *(взмах меча, удар копья)*
ОЗ 25 **Броня** 0
Особые свойства: см. ниже
Большая толпа злобных каннибалов.

Инстинкт: пополнять кладовые

- Заманить драгоценными и самоцветными камнями
- Напасть из засады
- Драться за лакомые кусочки

Особые ходы

Когда вы **сражаетесь с ордой Гиббелинов**, бросьте+СИЛ. На 10+ выберите два варианта из списка ниже. На 7-9 — один.

- Вас не схватили бесчисленные руки.
- Ваш удар достиг цели: нанесите урон.
- Вы удерживаете свою позицию под натиском орды.
- Вы помогаете другому спастись от орды.

Когда **вас ловит орда Гиббелинов**, бросьте+СИЛ. На 10+ вам удаётся освободиться. На 7-9 вас не раздавили и не выпотрошили, но ваше положение ухудшилось: выберите и вычеркните один вариант из списка ниже (если вычеркнули все, считайте, что получили результат 6-). На 6- Гиббелины разрывают вас куски и пожирают ваши останки (сделайте последний вздох).

- Вы роняете ценный предмет.
- Один из ваших предметов остаётся у них в руках.
- Часть вашей одежды остаётся у них в когтях.
- Вас посещает озарение: конец близок.

Когда вы наносите урон орде Гиббелинов, эффект зависит от оставшихся у неё ОЗ.

ОЗ	Эффект
20+	Пока ещё море зубов и когтей
15-19	Урон орды уменьшается до б[2к6]
6-15	Урон орды уменьшается до 1к6
0-5	Выжившие разбегаются, чтобы перегруппироваться

Под сенью грибной чащи

Автор: Марк Тайгарт

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Что вы знаете о религиозной группировке под названием Хор Иса?
✳ Почему вы ищете Камень Иса, самую сокровенную реликвию Хора?
✳ Какие силы приписывают этому Камню?
✳ Какие ответы, высеченные на его поверхности, вы надеетесь найти?
✳ Как вы узнали о его тайном местоположении?

Впечатления

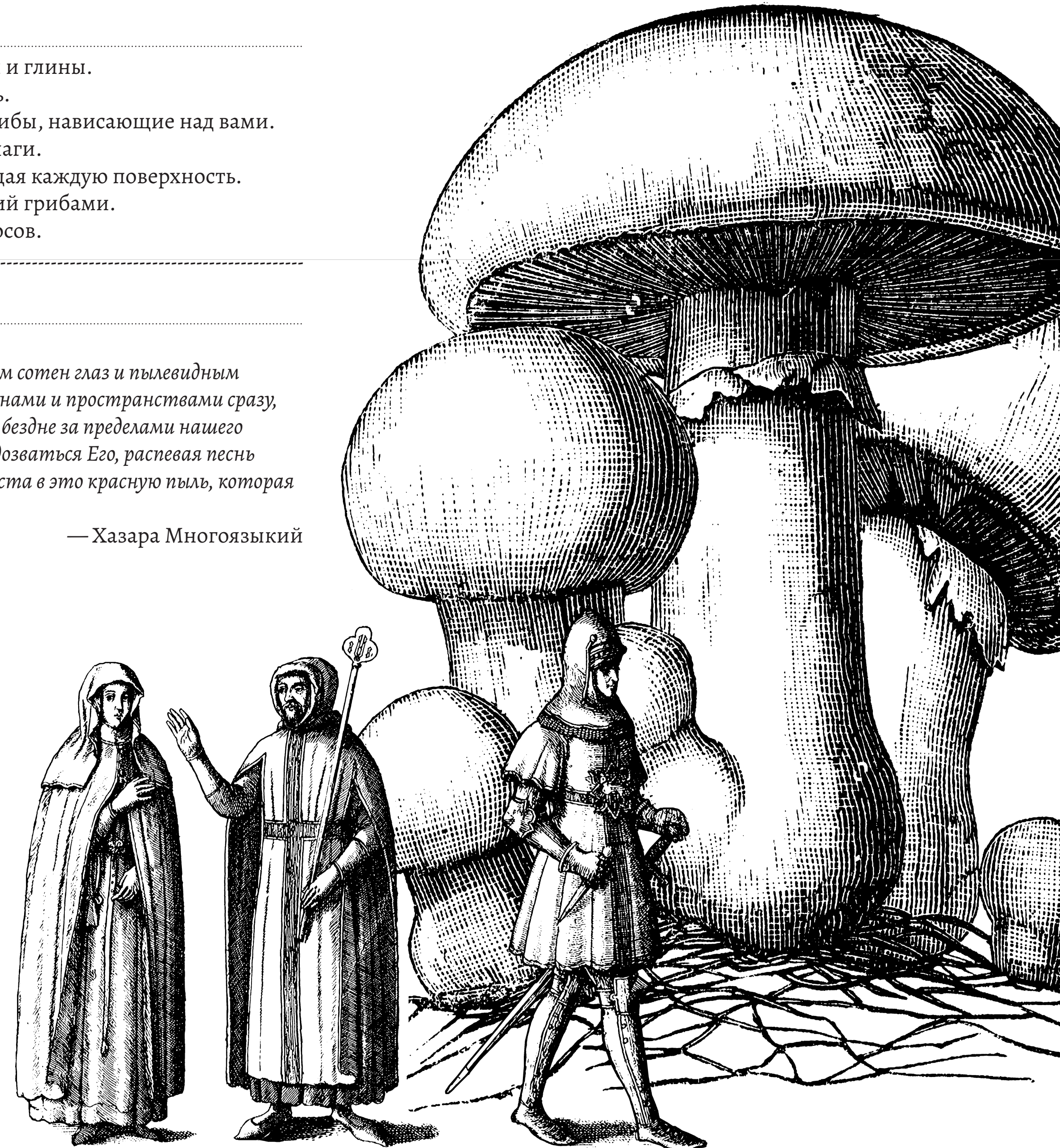
✳ Запахи гнилого дерева, грязи и глины.
✳ Сильная влажность и сырость.
✳ Огромные ржаво-красные грибы, нависающие над вами.
✳ Рыхлая земля, смягчающая шаги.
✳ Красная плесень, покрывающая каждую поверхность.
✳ Упавший памятник, поросший грибами.
✳ Атональный хор далёких голосов.

Предания

О демоне-боге по имени Ис

Бесформенная сущность с десятком сотен глаз и пылевидным телом, сопредельная со всеми временами и пространствами сразу, но запертая при этом в рубиновой бездне за пределами нашего мира. Последователи стараются дозваться Его, распевая песнь отмыкания и призывая из того места в это красную пыль, которая затопит всё.

— Хазара Многоязыкий



Открытия

Маска защиты от спор

Вес 0, надетая, 60 монет

Кожаная маска с толстыми швами, плотно прилегающая к лицу. Она снабжена окулярами из глаз гигантского насекомого (из-за чего изображение кажется сильно искажённым), а круглое отверстие для рта закрыто пористой накладкой.

Когда вы **надеваете маску защиты от спор**, она очищает вдыхаемый воздух от всех вредных примесей, но вид из глаз-окуляров сильно сбивает с толку.

Фиал с чёрными зёрнами

Вес 0, 5 монет

Керамическая бутылочка размером с большой палец, заткнутая пробкой. Внутр — дюжина мелких чёрных зёрен, плавающих в коричной воде.

Когда вы **глотаете чёрные зёрна**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы подавляете рвотный позыв и берёте себя в руки. На 7-9 вас накрывает приступ тошноты: вы будете больны, пока не разобьёте лагерь. Независимо от результата броска вы исцеляетесь от всех негативных эффектов красной плесени.

Камень Иса

Громадный, блестящий от влаги красноватый камень, криво стоящий среди зарослей особенно высоких грибов. Он целиком покрыт густой сетью загадочных отметин и пульсирует, испуская тепло, вызывающее дурноту.

Этот дурманящий зов может привлечь существ, плохо уживающихся на этом плане бытия (например, жабомота и хор Иса).

Когда вы **ощущаете пульсацию камня**, вам становится ясно: вы всегда — может, с самого рождения — стремились к нему.



Открытия

Хор Иса

Группа, разумный, организованный, коварный

Урон: камень к6 *(рука, метательный, близко)* или самодельная дубина к6 *(взмах меча)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: безумный
Бывшие послушники, монахини и прочие набожные люди, которых притянул камень Иса после того, как они заглянули за грань этого мира в поисках божественного смысла.

Инстинкт: перенести Иса из того мира в этот

- Притвориться, что заблудились в грибной чаще
- Распевать пугающие осанны
- Размозжить голову на камне Иса в качестве подношения

Жабомот

Одиночка, огромный, скрытный

Урон: языки-щупальца б[2к12]+3 *(удар копья, мощные, месиво)*
ОЗ 24 **Броня** 3
Особые свойства: амфибия

Учёные долго спорили о происхождении этого немыслимо крупного хищника, ведь его органы чувств, психология и иммунитет слишком сильно развиты для простого животного.

Бывает, жабомоты забредают далеко от своих обычных мест обитания, словно само болото отвергло их и отправило на поиски нового дома. Возможно, на это их толкает **инстинкт:** найти такое место, где существа их размеров считались бы нормальными.

Инстинкт: найти путь домой

- Вызывать сотрясения оглушительным кваканьем
- Схватить липким языком-щупальцем
- Проглотить целиком

Когда вы **ищите уязвимое место в непробиваемой шкуре жабомота**, бросьте+ИНТ. На 10+ вы находите его и выбираете один вариант из списка ниже. На 7-9 вы находите его и выбираете два.

- Место не так уж и уязвимо (броня 2).
- Его можно поразить только один раз.
- Придётся постараться, чтобы дотянуться до него.

Красная плесень

Когда вы **вдыхаете споры красной плесени**, бросьте+ТЕЛ.
На 10+ вы начинаете чихать, но в остальном всё хорошо.
На 7-9 — один из вариантов.

- Вас не стошнило.
- Вы не начинаете выделять зловонный пот.
- Грибы не начинают расти у вас во влажных местах.

На 6- грибы поселяются в вашем кишечном тракте, что позволяет ведущему в течение следующей недели (или около того) применять к вам по очереди следующие эффекты.

- Вы больны.
- Из отверстий на вашем теле прорастает грибница.
- Вы шатаетесь и не можете проворно двигаться.
- Ваша кожа покрывается ржаво-красными и зелёными пятнами.
- Вас мучает неутолимая жажда, но воротит от еды.
- Вы умираете от голода.
- 2к4 исита прорастает из вашего гниющего трупа.

Исит

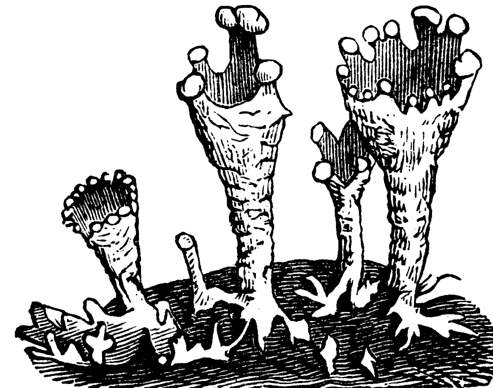
Орда, небольшой, организованный

Урон: удушающий рывок к4 *(рука, игнорирует броню)*
ОЗ 3 **Броня** 0
Особые свойства: безголовый, безмозглый, уязвим для огня

Воронкообразные воплощения малинового сознания Иса, рождённые из красной плесени, взращенные на этом плане бытия и обладающие структурной целостностью буханки свежего хлеба, забытого на улице в дождливый день.

Инстинкт: удушить всё красной пылью Иса

- Навалиться скопом и бить губчатыми телами
- Распасться бесполезной кучей, выбросив напоследок облако красной плесени
- Прорасти во множестве из отрубленного куска



Рудники Фара-Дула

Автор: Марк Тайгарт

Замыслы

- Изображайте фантастический мир.
- Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

- Определяйте подробности и давайте описания.
- Используйте то, что дают игроки.
- Задавайте вопросы.
- Оставлять белые пятна.
- Ищите интересные факты.
- Помогайте игрокам понять ходы.
- Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
- Вводите в игру своих персонажей.
- Ведите заметки.

Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

- Как вы впервые узнали об эпидемии, поразившей рудники Фара-Дула?
- Каковы её характерные признаки?
- Почему гномы Фара-Дула считают, что именно вы сможете очистить их владения?
- Как они обещали вас наградить за это?
- Кто среди вас ненавидит гномов? Почему?
- Кто был последней жертвой зверя-людоеда, который, по слухам, обитает в рудниках?

Впечатления

- Бесконечные извилистые туннели.
- Жуткая, словно в бане, жара.
- Брошенные ржавые инструменты.
- Далёкий механический звук бура.
- Грибная поросль, пробившаяся сквозь пол туннеля, испускающая пульсирующий зелёный свет при касании.
- Водяное колесо в подземном канале, соединённое с грудой лязгающих механизмов.
- Перевёрнутая пустая вагонетка.
- Небрежная надпись кровью на гномьем: РОБИГ ЗОЛ!
- Имя, эхом повторяющееся в горячей тьме: РО-БИГ! РО-БИГ! РО-БИГ!
- Тускло светящийся лишайник, покрывающий стены и пол, словно проказа.
- Подземное озеро, в котором полно рыб-альбиносов и безглазых раков.
- Тёплое дуновение, несущее сладкий запах разлагающихся цветов.

Предания

О краях за пределами земель гномов

…только среди этих людей слышал я его имя во время ритуалов по сырой погоде; звучало оно столь странно, будто сами язык и рот сопротивлялись его произнесению.

Странствуя, узнал я от крестьян и мудрецов, почему заботливо взрощенный урожай может сгнить на корню: причиной тому могут быть и ядовитые корни неприметных грибов, и прихоти богов небесных.

Но что это за сила, которая объединяет обе причины в себе? Что за сущность посылает грибы расти на земле?

Есть у неё имя, слышал я его. Но не произнесу его, чтобы не накликать беду.

— Зеноп-Скиталец

Особые ходы

Видение Робига

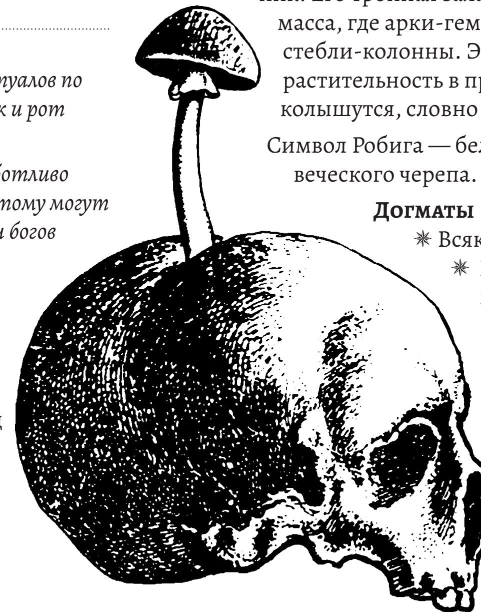
Когда вы **засыпаете в рудниках Фара-Дула и вас посещает забытый полубог Робиг**, бросьте+ХАР. На 10+ он упрашивает вас очистить его алтарь, убив зверя-людоеда, и открыт для переговоров на этот счёт. На 7-9 вам снится удивительный пир где-то во влажных глубинах рудников, в разгар которого его участники, облачённые в белые рясы, набрасываются на одного из своих. На 6- запишите опыт; вздрогнув, вы просыпаетесь и обнаруживаете, что окружающий вас светящийся лишайник пророс у вас на голове, выпустив бесчисленные нити-корни в мускулы под кожей.

Полубог

Робиг, Владыка Низших

Владыка Низших выглядит как бледный человек, над бровью которого кругом лежат светящиеся капли росы. Он сидит на троне без спинки, напоминающем огромный гриб-млечник. Его тронная зала — сплошная органическая масса, где арки-геминифоры опираются на стебли-колонны. Эти стебли — как и вся грибная растительность в присутствии Робига — гудят и колышутся, словно танцуя для своего господина.

Символ Робига — белый гриб, растущий из человеческого черепа.



Догматы

- Всякая гниль свята для Робига.
- Из смерти рождается новая жизнь.
- Все порождения Робига едины.

Открытия

Жёлтоглавый гриб

Вес 0, религиозный, паёк, 1 применение

Крупный мясистый гриб в форме седла, издающий божественный запах, когда жаришь его с маслом.

Когда вы **засыпаете, поев желоглавого гриба**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы исцеляете к8 ОЗ и одну травму по выбору ведущего. На 7-9 вы исцеляете к4 ОЗ. На 6- запишите опыт; вас посещает видение Робига.

Очки ночного зрения

Вес 0, надетые, 150 монет

Очки гномьей работы, оснащённые линзами из слюды, которые расписаны заговорёнными рунами.

Когда **на вас надеты очки ночного зрения**, вы обретаете способность видеть даже в полной темноте, но всё выглядит однотонным и освещённым так, словно свет исходит из центра земли.

Священный череп

Вес 1, религиозный

Человеческий череп с трещиной на макушке, из которой растёт гриб на белом стебле.

Когда вы **воздеваете этот череп над головой перед слугами Робига**, бросьте+ХАР. На 10+ слуги склоняются перед вами и остаются послушны вам, пока не почувствуют, что ваши намерения противны воле их господина. На 7-9 они не уверены в том, каковы ваши отношения с них господином, и стараются держаться подальше. На 6- запишите опыт; теперь вы для них добыча.

Грибояд

Вес 0, удар копья, хрупкий, 3 применения, 50 монет

Бутылка из синего стекла размером с кулак, с медной насадкой, которая соединяется соломинкой с кошачьим мочевым пузырём. Содержит водянистую жидкость, которая пахнет, как кошачья моча.

Когда вы **сжимаете кошачий пузырь**, давление выталкивает из бутылки жидкость в ту сторону, в которую вы её направили. Образовавшееся туманное облачко растворяет грибковые структуры, на которые попадает, и отпугивает или обращает в бегство миконитов.

Опасности

Светящийся лишайник

Когда вы **становитесь жертвой светящегося лишайника**, бросьте+МДР. На 10+ лишайник засыхает и опадает с вас, словно перхоть. На 7-9 вы соскребаете верхний слой лишайника, но он успевает пустить корни в вашей голове: пока вы не избавитесь от него, Робиг может управлять вами. На 6- вы записываете опыт, а ведущий делает ход.

Когда вы **становитесь марионеткой Робига**, участки вашей кожи покрываются слабо светящимися в темноте пятнами.

Когда вы **стоите на солнечном свету**, лишайник отмирает и вы освобождаетесь от влияния Робига.

Пещерный ужас

Группа, небольшой, скрытный

Урон: когти к4 *(рука)*
ОЗ 6 **Броня** 0
Особые свойства: полёт, ночное зрение

Бесшумный кошмар на кожаных крыльях с жуткой круглой пастью, усеянной игольчатыми зубами.

Инстинкт: высасывать

- ✷ Беззвучно порхать во тьме
- ✷ Вцепиться в открытую плоть, словно минога
- ✷ Вцепившись, высосать к4 ОЗ и исцелиться в таком же объёме

Миконит (спорынник/грибоид)

Спорынник: *орда, небольшой, скрытный*

Грибоид: *группа, организованный*

Урон: конечность-булава/самодельное оружие к4/к6 *(рука)*
ОЗ 3 / 6 **Броня** 0 / 0
Особые свойства: грибные чувства, уязвим для света солнца

Низшая форма ползучей жизни, поднятая из земли силой магии или божества и поставленная на стеблеподобные ноги. Миконит лишён видимых органов чувств, но крайне восприимчив к вибрации, свету и влажности.

Инстинкт: рассеивать споры на гниющую плоть

- ✷ Предупредить родную колонию беззвучным криком
- ✷ Выпустить облачко спор при ударе
- ✷ Вырасти заново из отрубленной части



Зверь-людоед

Одиночка, разумный, пугающий, запасливый

Урон: когти к10+4 *(пробивание 2, взмах меча, мощные)*
ОЗ 16 **Броня** 1
Особые свойства: слепой, безумный

Проклятый еретик, учёный, который в поисках запретных знаний зашёл слишком далеко — кем бы он ни был раньше, теперь он стал тощим грязным чудовищем, пожирающим плоть себе подобных, чтобы продлить свою жизнь. Если он ни разу не отведает человеческой плоти за лунный цикл, то умрёт.

Инстинкт: продлевать жизнь, пожирая живую плоть

- ✷ Издать крик, резкий, словно удар ножом по сердцу
- ✷ Откусить или оторвать кусок
- ✷ Поедать ещё живую жертву

Огненная Гора

Автор: Марк Тайгарт

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Какое ужасное деяние совершает кальмароголовый колдун в ваших частых снах о вулкане?
✳ Что вы знаете о силе, называемой красной магией?
✳ Что по вашему случилось с вашим любимым человеком, захваченным красными орками?
✳ Что предвещает недавно появившийся над вулканом дым?
✳ Здесь явно обитает зло, но почему его надо остановить?

Впечатления

✳ Проторенная тропа, петляющая по почерневшему склону.
✳ Крошащийся камень, края которого словно стекло.
✳ Удушающий жар и запах тухлых яиц.
✳ Устья пещер, разбросанных по склону.
✳ Обуглившиеся руины на самой дальней вершине.

Места

Теллурос

Дома из пемзы, крыши из терракоты, улицы и склон горы усеяны овцами. Население этой деревни сплошь занято ткацким делом: все сучат, ткут и окрашивают. Здешняя шерстяная одежда глубоких красных и чёрных оттенков весьма известна. Жизнь в тени вулкана ничуть не пугает местных жителей.

Имена (ж): *Камила, Фауста, Иса, Миа, Орсалина, Петронелла*

Имена (м): *Агосто, Бруно, Элфрен, Грацco, Тоби, Турибио*

Горная тропа

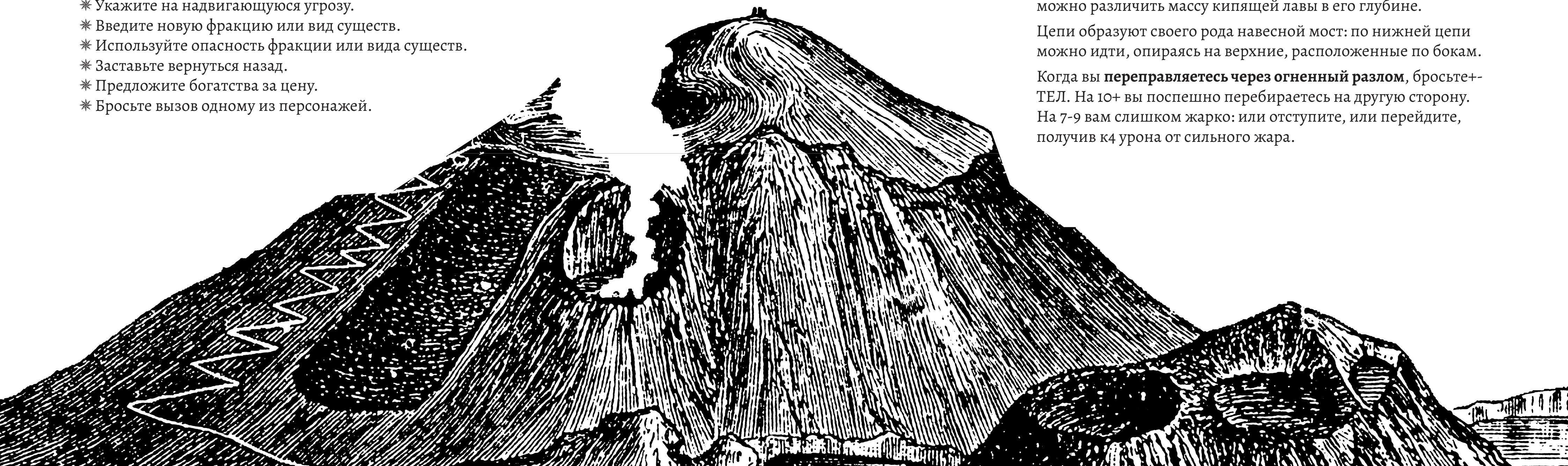
Когда вы **идёте по длинной тропе, ведущей то вверх, то вниз**, бросьте 2к6. На 10+ вы поднимаетесь на вершину запыхавшись, но без происшествий. На 7-9 кто-то где-то замечает ваше приближение.

Огненный разлом

Три железных цепи, натянутые над разломом, из которого исходит красное сияние и сильный жар. Приглядевшись, можно различить массу кипящей лавы в его глубине.

Цепи образуют своего рода навесной мост: по нижней цепи можно идти, опираясь на верхние, расположенные по бокам.

Когда вы **переправляетесь через огненный разлом**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы поспешно перебираетесь на другую сторону. На 7-9 вам слишком жарко: или отступите, или перейдите, получив к4 урона от сильного жара.



Открытия

Демоны Средиземья

Увесистый потрёпанный томик с чёрными страницами (пустыми на вид), обтянутый в кожу саламандры и увенчанный золотой печатью Холмекса Даймоманта.

Когда вы **корпите много часов над этим сборником ритуалов призыва и защиты**, на страницах под вашим взглядом начинают проступать золотые огненные руны. Бросьте+ИНТ: на 10+ вы изучаете Холмексову печать защиты от демонов и выбираете один из вариантов ниже. На 7-9 вы изучаете печать, но выбираете два. На 6- запишите опыт; книга вспыхивает чёрным пламенем (нанося к6 урона), и происходит всё описанное ниже.

- Вы привлекаете внимание мира демонов.
- Появляется вольный балрог.
- Возникает неустойчивая воронка пространства-времени.
- Происходит извержение Огненной Горы.

Милость Ганотты

Вес 0, надетое, волшебное, 350 монет

Изящное кольцо из полупрозрачного белого кальцитового кристалла в форме круга из крошечных, перекрывающих друг друга крыльев.

Когда вы **надеваете это кольцо, не будучи облачены в металлические доспехи**, ваше тело весит не больше пера, в те моменты, когда вы не каетесь земли.

Зелье паучей цепкости

Вес 0, волшебное, 1 применение, 100 монет

Терракотовая бутылочка со знаком Кимаса-Алхимика, запечатанная чёрным воском. Жидкость внутри неё маслянистая, без запаха, но на вкус как грязь.

Когда вы **пьёте маслянистую жидкость**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы обретаете проворство паука и можете карабкаться по любым поверхностям, пока действует зелье. На 7-9 эффект аналогичен, но в придачу вы получаете ненасытную страсть к поеданию насекомых, которая не проходит ещё долго после окончания действия зелья. На 6- запишите опыт; вы исторгаете содержимое своего желудка, а ведущий делает ход.

Амулет красного дракона

Вес 0, надетый, волшебный, 350 монет

Голова дракона из чеканной меди, висящая на медной же цепи. Глаза её сделаны из сине-зелёного берилла.

Когда **на вас надет амулет красного дракона**, вы неуязвимы для вредоносного воздействия обычного огня, и получаете только половину урона от необычного и волшебного огня.

Восковые крылья

Вес 0, надетые, волшебные

Тростниковый каркас с кожаными ремнями, увенчанный хрупкими пластинами из воска.

Когда вы **поднимаетесь в воздух, надев восковые крылья**, бросьте+СИЛ. На 10+ у вас получается взлететь и вы можете держаться в воздухе, пока не устанете. На 7-9 вы взлетаете и выбираете один из вариантов ниже.

- К концу полёта вы сильно ослаблены (СИЛ -1); слабость пройдёт только после отдыха.
- Вы приземляетесь, но оказываетесь в плохой ситуации.
- Крылья ломаются к моменту приземления.

Опасности

Балрог

Одиночка, крупный, планарный, пугающий

Урон: клинок из чёрного пламени к10+2 *(удар копья, пробивание 2)* или огненный хлыст к10 *(удар копья, близко, опутывание)*
ОЗ 16 **Броня** 2
Особые свойства: демон, неуязвим для любого огня, ночное зрение, не выходит под открытое небо

«К расселине приблизилась внушающая ужас фигура ростом, впрочем, не выше человека. Его огненно-красные глаза были видны издалека; его руки были очень длинны, а язык — красен.»
Дж. Р. Р. Толкин, из черновиков «Властелина колец»

Инстинкт: уничтожать посланников света и жизни

- Опалить обжигающей аурой (к6)
- Рассеять, как игрушечных солдатиков
- Парализовать рыком, идущим из глубин земли

Нотос, мозгодёр

Одиночка, разумный, осторожный, коварный, скрытный

Урон: взрыв разума к10 *(взмах меча, удар копья, близко, игнорирует броню)*
ОЗ 12 **Броня** 1
Особые свойства: псионика, телепатия, ночное зрение, уязвим для солнечного света

Человекоподобное порождение пепельных глубин с головой осьминога, похожим на миногу ртом, окружённым десятком щупалец, и мутными глазами. Его полупрозрачная резиноподобная кожа всегда покрыта скользкой слизью, а щупальца могут затвердевать по команде.

Инстинкт: кормиться мозгами разумных существ

- Изменить восприятие при помощи контроля разума
- Презрительно рассеять вражеское заклинание
- Ткнуть в ближайший мозг затвердевшим щупальцем

Квазит Катарма

Одиночка, небольшой, осторожный, коварный, скрытный

Урон: когти к6 *(рука)*
ОЗ 8 **Броня** 1
Особые свойства: демон, оборотень, ночное зрение

Честолюбивый колючий бес, обиженный на то, что его призвал и подчинил себе Нотос.

Инстинкт: служить хозяину Нотосу

- Доставить, схватить и сбежать, или же принять облик демона из Средиземья
- Бросить что-то полезное в лаву
- Использовать лазейку в договоре

Красный орк

Орда, организованный, осторожный

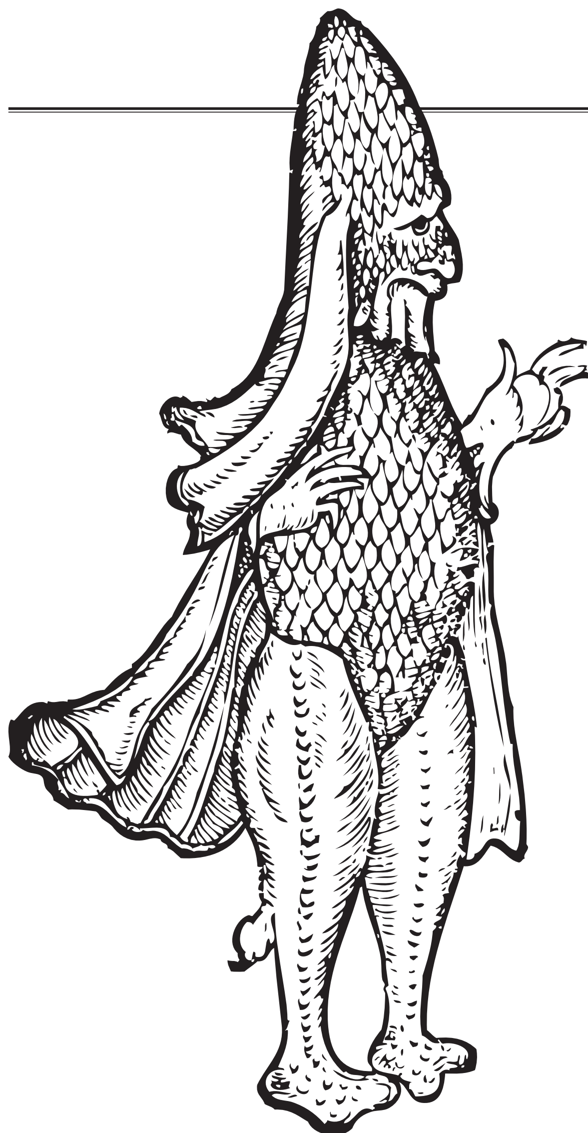
Урон: лук *(близко, далеко)* или обсидиановый нож *(рука)* к6
ОЗ 3 **Броня** 1
Особые свойства: нет

Инстинкт: служить хозяину Нотосу

- Поприветствовать градом стрел
- «Снять» отставшего
- Отступить в сеть пещер

Подношение мозазавру

Автор: Марк Тайгарт



Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Кого похитили люди-ящеры и почему вы вынуждены спасать похищенных?
✳ Как вы узнали о Кровавом Пляже?
✳ Какие дела вы имели с людьми-ящерами в прошлом?
✳ Доводилось ли вам путешествовать по джунглям?

Впечатления

✳ Биение прибоя о скалы у входа в бухту.
✳ Яркое сине-зелёное море под белым солнцем.
✳ Влажный солёный воздух, обнимающий, словно саван.
✳ Птерозавр, кружащий над вами.
✳ Рыжеватые, обжигающе горячие пески Кровавого Пляжа.
✳ Насыщенная зелень тропической растительности.
✳ Жёлтые немигающие глаза людей-ящеров.
✳ Дымящийся вулкан вдалеке.

Особые ходы

Когда вы **вызываете лучшего бойца ящеров на поединок до смерти на Пляже Крови**, бросьте+ХАР. На 10+ вызов принят, начинаются приготовления. На 7-9 вызов принят, но приготовления дают бойцу ящеров тайное преимущество (по выбору ведущего). На 6- у вас есть несколько секунд до того, как племя нападёт.

Когда вы **побеждаете лучшего бойца ящеров в поединке до смерти**, бросьте+ХАР. На 10+ племя принимает такой исход и дарует вашему отряду свободный проход (вместе с тем, кто предназначен для жертвоприношения). На 7-9 вы выказали им свою отвагу и вас с друзьями приглашают на жертвоприношение как почётных гостей. На 6- только вы приглашены на как почётный гость; вашим друзьям повезло меньше.

Когда вы **обмениваетесь информацией с хорошо осведомлённым местным жителем**, бросьте+ХАР. На 10+ он вам симпатизируют, готов рассказать то, что вам нужно, и может даже прийти на помощь позже в удобный момент. На 7-9 он поделится с вами знаниями, но это будет вам стоить 100 монет (в местном эквиваленте), особого одолжения или той блестящей штуки, которая вам так дорога (по выбору ведущего).

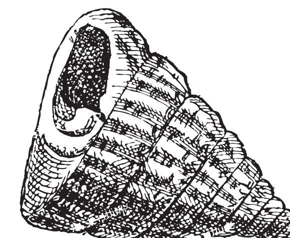
Открытия

Благословенная раковина

Вес 2

Массивная полированная раковина персикового цвета, принадлежавшая некогда гигантской морской улитке, а теперь свисающая с дерева на косичке из лоз.

Когда вы **дуете в благословенную раковину**, она призывает из морских глубин мозазавра, готового отведать жертву, ожидающую его в водах Кровавого Пляжа. Если жертвы нет, мозазавр будет разгневан.



Опасности

Люди-ящеры

Группа, скрытные, разумные, организованные

Урон: копьё с обсидиановым наконечником к8 *(удар копья)*
ОЗ 3 **Броня** 0
Особые свойства: амфибия

Бродячий колдун однажды рассказал мне, что люди-ящеры появились раньше нас. Ещё до того, как эльфы, гномы и люди построили свои первые землянки, раса гордых королей-ящеров уже бродила по земле. Правда это или нет, но теперь они обитают в местах, забытых или покинутых другими народами, мастерят оружие из вулканического стекла и враждуют со всем цивилизованным миром. Возможно, они просто хотят вернуть то, что потеряли давным-давно.

Инстинкт: уничтожать всё цивилизованное

- Внезапно напасть из воды или подлеска
- Позвать племя
- Осыпать градом обсидиановых копий

Мозазавр

Одиночка, огромный, пугающий

Урон: массивные зубы б[2к12+3] *(пробивание 2, удар копья)*
ОЗ 20 **Броня** 3
Особые свойства: амфибия

Это огромное десятитонное чудовище медленно рассекает морские глубины подобно Левиафану из древних историй и может одним махом проглотить акулу.

Инстинкт: поглощать

- Извергнуться из пучины
- Проглотить целиком
- Сбежать с добычей

Бои с ба-а-альшущими монстрами (БАМами)

Автор: Делос Адамски

Когда вы **ищете хоть какой-нибудь способ навредить очевидно непобедимому чудищу**, бросьте+МДР или +ИНТ. На 10+ вы находите уязвимость, но должны выбрать один из вариантов ниже. На 7-9 вы находите уязвимость, но должны выбрать два.

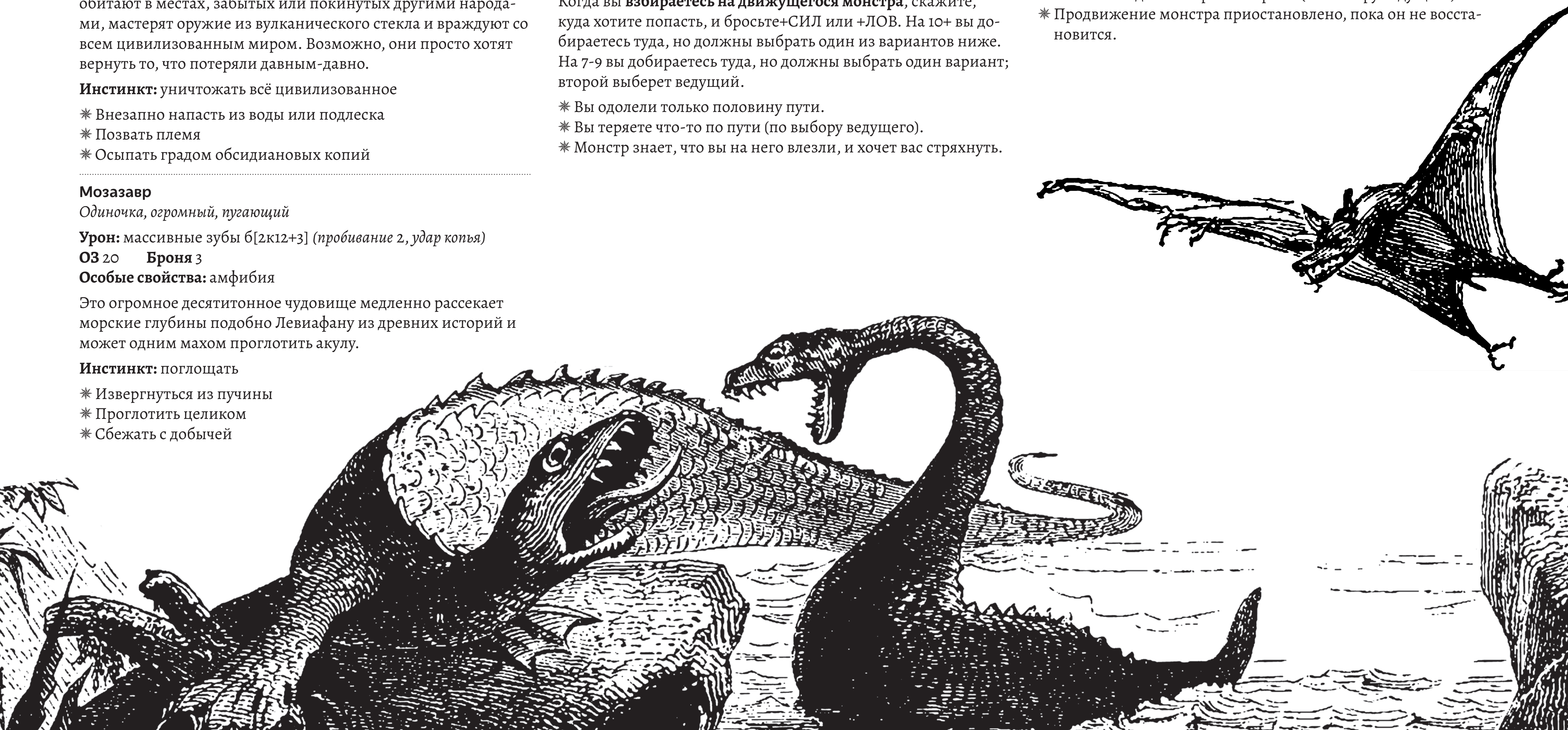
- Уязвимое место защищено бронёй (броня 1-3).
- Уязвимое место можно поразить только один раз.
- До уязвимого места сложно добраться.

Когда вы **взбираетесь на движущегося монстра**, скажите, куда хотите попасть, и бросьте+СИЛ или +ЛОВ. На 10+ вы добираетесь туда, но должны выбрать один из вариантов ниже. На 7-9 вы добираетесь туда, но должны выбрать один вариант; второй выберет ведущий.

- Вы одолели только половину пути.
- Вы теряете что-то по пути (по выбору ведущего).
- Монстр знает, что вы на него влезли, и хочет вас стряхнуть.

Когда вы **пытаетесь остановить гигантского монстра при помощи катапульты**, баллисты или другого осадного орудия, бросьте 2к6. На 10+ вы наносите монстру к8 урона и выбираете два варианта из списка ниже. На 7-9 вы наносите к8 урона и выбираете один вариант. На 6- что-то идёт не так: кончаются боеприпасы, механизм ломается, кого-то ранит и т.п.

- Прямое попадание повышает боевой дух: все получают +1 на следующий ход.
- Попадание было особенно болезненным: нанесите +1к4 урона.
- Попадание создаёт трудности для монстра и он теряет один из своих ходов на короткое время (по выбору ведущего).
- Продвижение монстра приостановлено, пока он не восстановится.



Храм беспросветной ночи

Автор: Марк Тайгарт

Замыслы

- ✳ Изображайте фантастический мир.
- ✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- ✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

- ✳ Определяйте подробности и давайте описания.
- ✳ Используйте то, что дают игроки.
- ✳ Задавайте вопросы.
- ✳ Оставлять белые пятна.
- ✳ Ищите интересные факты.
- ✳ Помогайте игрокам понять ходы.
- ✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
- ✳ Вводите в игру своих персонажей.
- ✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

- ✳ Измените окружение.
- ✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
- ✳ Введите новую фракцию или вид существ.
- ✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
- ✳ Заставьте вернуться назад.
- ✳ Предложите богатства за цену.
- ✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

- ✳ Что привело вашу экспедицию в глубины Изумрудных Джунглей?
- ✳ Какие у вас причины не доверять Ган Капу, проводнику-джангалогу, который привёл вас сюда?
- ✳ У кого из вас есть симптомы отравления? Как они выглядят?
- ✳ Какие едва заметные признаки древней цивилизации вы видите впереди?
- ✳ Как считаете, почему за вами следят? Кто или что вас преследует?

Впечатления

- ✳ Тесный лабиринт ярко-зелёной растительности.
- ✳ Вода, дождём стекающая с высоких крон.
- ✳ Жужжащие, роящиеся и жалящие облака насекомых.
- ✳ Насмешливая болтовня попугаев.
- ✳ Гортанная песня жаб, оглушительно громкая по ночам.
- ✳ Деревья: толстые, как дома, высокие, как башни, растущие плотно, словно стена.
- ✳ Зияющая дыра между корнями древнего эбенового дерева, путь к которой хорошо проторён неизвестно кем.
- ✳ Грязь настолько густая, что вы рискуете остаться без сапог.
- ✳ Дорога из древнего камня, ведущая в подлесок.
- ✳ Прогалина, с которой видно небо, усыпанное звёздами.
- ✳ Ухоженный алтарь Раат Мааны из полированного агата.



Персонажи ведущего

Ган Капу, джангалог-проводник

Знаток джунглей, атлетичный, осторожный, проводник (Изумрудные Джунгли), самодостаточный, незаметный

Ценность: 0 Лояльность: 0 Плата: нажива

Урон: метательный нож к6 *(рука, удар копья, близко)*

ОЗ 3 **Броня** 0

Инстинкт: избегать опасности или наказания

Ган Капу раскрашивает кожу белыми символами защиты от зла. Если его знания джунглей столь глубоки, почему отряд заблудился? Он не столь компетентен, как заявлял, или дело в чём-то ещё?

Аруна, колдунья джангалогов

Знаток духов, красивая, смекалистая, целитель, волшебная, незаметная

Ценность: +2 Лояльность: 0 Плата: знания

Урон: кинжал к6 *(взмах меча, пробивание 1)*

ОЗ 6 **Броня** 0

Инстинкт: искать совета у духов

Мудрый вождь народа джангалогов, она скептически относится к чужакам, но готова поверить тем, кто приходит с миром.

Божество

Раат Маана, Мать Ночи

Раскол среди верующих в Прачина (Древних) привёл к победе Дин Пита, солнечного бога, а последователи Раат Мааны были изгнаны. Они поселились в джунглях, где занимались тем, что молились, приносили жертвы своей богине и строили козни против своих родичей. Некоторые из джангалогов считают, что потомки тех изгнанников до сих пор обитают где-то в лесных дебрях.

Догматы

- ✳ Славьте луну, проклинайте солнце.
- ✳ Сдерживать внутреннее безумие — грех.
- ✳ Детей Матери должно кормить кровью неверующих.

Заклинание

Солнечный свет
Жрец/Волшебник

Уровень 1
Длительное
Ваша рука (или любой предмет в ней) излучает ослепительно яркий свет полного спектра, который аналогичен солнечному во всех отношениях. Пока заклинание активно, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

Открытия

Амулет из чёрного дерева
Ожерелье из сухожилий животного, на которые нанизаны полированные чёрные зёрна и кусок гладкого твёрдого эбенового дерева, размером и формой напоминающий яйцо.

Когда **на вас надет амулет из чёрного дерева**, дети Матери не будут атаковать вас.

Лунная дорожка
Серебристая тропа, петляющая по подлеску, которая появляется только при свете луны и только перед другом или врагом Раат Мааны.

Когда вы, будучи другом Матери Ночи, идёте по лунной дорожке, она приводит вас в храм.

Когда вы, **будучи врагом Матери Ночи, идёте по лунной дорожке**, она приводит вас к опасности.

Храм
Осыпающиеся каменные стены, заросшие настолько, что кажутся частью джунглей. Тут и там в них зияют затянутые лианами проходы без дверей, манящие в темноту.

Ближе к центру храмового комплекса, среди разрушенных стен и залов, расположен круглый, залитый лунным светом внутренний двор, покрытый стоячей водой. В его середине можно различить каменный парапет более глубокого и крупного бассейна, в водах которого отражается небо. Здесь в изобилии растут ночные лилии, а воздух насыщен запахами нектара и гнилого мяса.

Когда вы **купаетесь в ритуальном бассейне**, вы становитесь аморфным, пока вас не коснётся солнечный свет.

Опасности

Крылатая клыкастая квакша
Группа, небольшая, скрытная

Урон: клыки к6-2 *(рука)*
ОЗ 4 **Броня** 0
Особые свойства: полёт, амфибия, уязвима для света солнца

Сначала шух-шух-шух, а потом они уже повсюду.

Инстинкт: искать жидкую пищу

- ✵ Двигаться между деревьями огромной квакающей стаей
- ✵ Отравить (жертва больна или шатается)
- ✵ Скрыться в водоёме

Дитя Матери
Группа, организованное, скрытное, искусственное, религиозное

Урон: разящая рука к8 *(рука, мощная)*
ОЗ 10 **Броня** 1+
Особые свойства: безмозглое, уязвимое для света

Прекрасная статуя из чёрного дерева, оживлённая лунным светом, жертвоприношением или волей Раат Мааны.

Инстинкт: поглощать кровь неверующих

- ✵ Сохранять неподвижность до подходящего момента
- ✵ Обнять с непреодолимой силой
- ✵ Впитать к6 ОЗ через кожу, получая +1 броню за каждые 3 ОЗ (до максимума в 4 брони)

Трясина
Когда вы погружаетесь в землю, спаситесь от угрозы посредством Ловкости, чтобы вырваться из трясины, прежде чем вас засосёт.

Когда вам **не удаётся вырваться из трясины**, бросьте+МДР. На 10+ вы понимаете, что чем сильнее барахтаетесь, тем глубже погружаетесь, а потому сохраняйте спокойствие, но зачеркните одно деление счётчика (см. ниж). На 7-9 вы инстинктивно барахтаетесь: зачеркните два деления. После этого ведущий может зачеркнуть одно деление счётчика в качестве отдельного хода.

- ✵ Вы уходите по колено.
- ✵ Трясина доходит вам до пояса.
- ✵ На поверхности остаются лишь голова и руки.
- ✵ Вас поглотила земля.

Вомп
Одиночка, крупный, скрытный
Урон: острый хоботок к10 *(рука, пробивание 1)*
ОЗ 16 **Броня** 1
Особые свойства: бесшумный, ночное зрение, иммунитет к болезням

Безглазый восьминогий кошмар с пытливым, похожим на червя хоботком, увенчанным иглой.

Инстинкт: кормиться ещё живыми

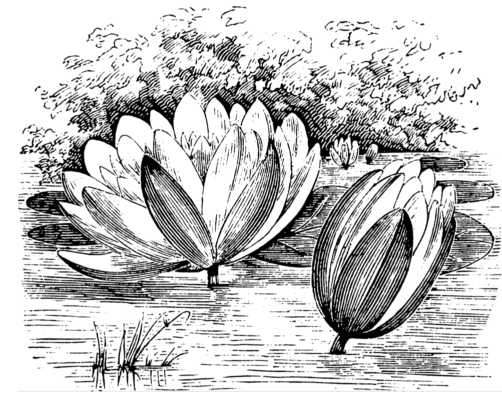
✵ Преследовать жертву по лесу
Высосать к6 ОЗ и исцелиться в таком же объёме
✵ Разъяриться при любых признаках сопротивления

Когда вас **пронзает хоботок вомпа**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ негативные эффекты на вас не действуют. На 7-9 вы подхватили каали чимади («чёрную кожу».

Когда вы **подхватили каали чимади**, зачеркните одно деление счётчика (см. ниже). В дальнейшем ведущий может зачеркнуть одно деление в качестве отдельного хода.

- ✵ Ваша кожа начинает чернеть, в первую очередь — на конечностях.
- ✵ У вас выпадают все волосы.
- ✵ Ваша кожа полностью чёрнеет и начинает затвердевать: вы больны.
- ✵ Ваша кожа становится прочной, как камень (+1 броня).
- ✵ Ваши глаза начинают затвердевать: вы ошеломлены.
- ✵ Вы теряете способность переваривать пищу.

Когда вы **умоляете о помощи Аруну, колдунью джангалогов**, она согласна сварить вам лекарство от каали чимади, но только если вы добудете ей необходимые ингредиенты: ночную лилию, толчёную серу и свежее сердце венцептицы.



Шахта сокровищ

Автор: Марк Тайгарт • Вдохновлено легендой о Денежной шахте на острове Оук, Новая Шотландия

Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Одинокого острова нет ни на одной карте, как же вы оказались на его берегах?
✳ Кто из вас любит море? Почему?
✳ Кто из вас ненавидит море? Почему?
✳ Кто из вас жаждет пиратских сокровищ?
✳ Что сказал тот шулер в порту о зелёном камне, называемом русалкин глаз?
✳ Какие байки рассказывают о проклятии Шахты сокровищ?

Впечатления

✳ Крики чаек над шумом волн.
✳ Чёрный бриг с полосатыми парусами на якоре в море.
✳ Холодный туман, наползающий с воды.
✳ Хруст гальки под ногами.
✳ Волны, бьющиеся о камни с началом прилива.
✳ Лужи, оставленные приливом, кишащие крошечными рачками и моллюсками.
✳ Баркас стоит выше линии прилива; вёсла вынуты из уключин.
✳ Тёмные пихты, которые хлещет солёный ветер.
✳ Пара троп, петляющих среди деревьев и замшелых камней.
✳ Рабочая песня моряка, которую доносит ветер.
✳ Пустые взгляды расколотых черепов, обрамляющих тропу.
✳ Лебёдка, свисающая с толстоствольного дерева.
✳ Зелёная вспышка на западе при заходе солнца.
✳ Ощущение неизбежного конца.

Места

Дьявольский Грот

Лабиринт подводных пещер под Одиноким островом, кишащий рыбой и… другими формами жизни.

Когда вы **плывёте по извилистому Дьявольскому Гроту в поисках выхода**, вы теряете к6 очков Телосложения. Бросьте+ИНТ. На 10+ происходит всё перечисленное ниже. На 7-9 выберите два варианта. На 6- вы запутались в лабиринте, теряете 1 очко прогресса (который, однако, не может опуститься ниже нуля) и выбираете один вариант.

✳ Вы замечаете просвет впереди: прибавьте 1 очко прогресса.
✳ Вы находите воздушный карман и переводите дух: восстановите 2к6 очков Телосложения.
✳ Вы не привлекаете нежелательного внимания жителей глубин.

Когда **ваше Телосложение опускается до 0 или ниже**, вы тонете.

Когда вы **получаете 3 очка прогресса**, вы выбираетесь из Дьявольского Грота и полностью восстанавливаете Телосложение.

Шахта

Круглое отверстие двух метров в диаметре, расположенное на прогалине в центре леса, которое ведёт в шахту, спускающуюся на тридцать метров ниже уровня моря (см. схему).

Примерно в пятнадцати метрах от дна на противоположных стенах шахты расположено два тридцатисантиметровых отверстия — это устьями каналов, под небольшим углом идущих вверх через толщу земли до уровня моря. В глубине этих каналов, на расстоянии около полутора метров от устья, расположены грубые каменные заслонки, которые удерживают морскую воду.

Последние полтора метра шахты закрыты плоской круглой каменной плитой, которая скрывает сокровища от глаз непрошенных гостей.

Когда вы **вскрываете каменную плиту**, потайной механизм открывает заслонки каналов и в шахту обрушиваются потоки морской воды. Сделайте что-нибудь, пока бурная стихия не захлестнула вас!

Когда вы **плывёте вверх, сопротивляясь яростным потокам**, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы шатаетесь, но пробиваетесь к поверхности и держитесь на плаву, пока уровень воды в шахте не сравняется с уровнем моря. На 7-9 — один из вариантов ниже. На 6- выберите все; кроме того в стене образуется трещина, через которую вас затягивает вниз в Дьявольский Грот.

✳ Вы теряете ценный/полезный предмет (на выбор ведущего).
✳ Вы получаете к8 урона.
✳ Вы получаете -1 на все ходы, пока не разобьёте лагерь.

Шахта сокровищ

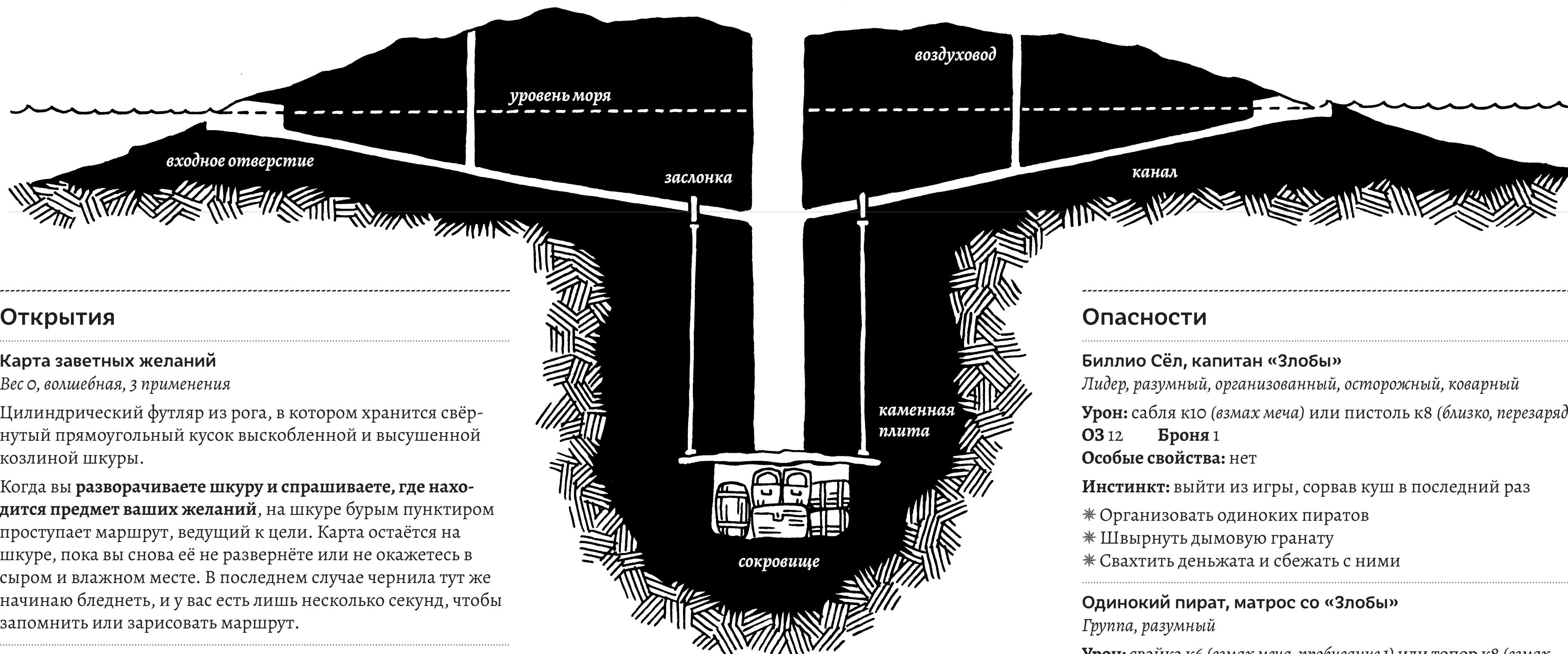


Схема шахты сокровищ (вид в разрезе, масштаб не соблюдён)

Открытия

Карта заветных желаний

Вес 0, волшебная, 3 применения

Цилиндрический футляр из рога, в котором хранится свёрнутый прямоугольный кусок выскобленной и высушенной козлиной шкуры.

Когда вы **разворачиваете шкуру и спрашиваете, где находится предмет ваших желаний**, на шкуре бурым пунктиром проступает маршрут, ведущий к цели. Карта остаётся на шкуре, пока вы снова её не развернёте или не окажетесь в сыром и влажном месте. В последнем случае чернила тут же начинаю бледнеть, и у вас есть лишь несколько секунд, чтобы запомнить или зарисовать маршрут.

Кольцо усонога

Вес 0, волшебное

Кольцо из серого камня, напоминающее гроздь морских желудей-усоногов, грубое снаружи, но гладкое изнутри.

Когда вы **надеваете кольцо усонога**, вашу кожу покрывают морские жёлуди и она становится серой и твёрдой. Пока кольцо надето, вы получаете +1 броню, можете дышать под водой, легко карабкаться по любым поверхностям, но при этом становитесь медленным, неуклюжим и изуродованным (-1 ХАР).

Когда вы **пытаетесь снять кольцо усонога**, бросьте+МДР. На 10+ у вас получается и вы возвращается к своему обычному виду. На 7-9 у вас получается, но вы больны и шатаетесь до тех пор, пока не окунётесь в солёную воду. На 6- кольцо сливается с вашей плотью, а ваш облик остаётся изменённым до тех пор, пока вы не найдёте способ снять это проклятье.

Русалкин глаз

Вес 0, волшебный, 300 монет

Овальный кусок сине-зелёного малахитам размером с кулак.

Когда вы **взываете к силам русалкиного глаза в пределах видимости океана**, к вам приплывает морской змей (повторный призыв ничего не даст, если змей уже прибыл). Бросьте+МДР: на 10+ получите запас 3. На 7-9 — запас 2. На 6- вы получаете запас 1 и глаз раскалывается, теряя свою силу навеки.

Вы можете потратить запас один к одному на приказы змею (один запас — один приказ). Змей будет выполнять их в меру своих возможностей.

Когда вы **тратите последний запас**, змей освобождается из-под вашей власти и поведет себя согласно своему инстинкту.

Опасности

Биллио Сёл, капитан «Злобы»

Лидер, разумный, организованный, осторожный, коварный

Урон: сабля к10 *(взмах меча)* или пистоль к8 *(близко, перезарядка)*
ОЗ 12 **Броня** 1
Особые свойства: нет

Инстинкт: выйти из игры, сорвав куш в последний раз

- Организовать одиноких пиратов
- Швырнуть дымовую гранату
- Свахтить деньжата и сбежать с ними

Одинокий пират, матрос со «Злобы»

Группа, разумный

Урон: свайка к6 *(взмах меча, пробивание 1)* или топор к8 *(взмах меча)*
ОЗ 6 **Броня** 0

Инстинкт: найти друзей получше

- Напасть из засады
- Драться грязно
- Рассеяться и сбежать, когда дела идут плохо

Морской змей

Одиночка, крупный

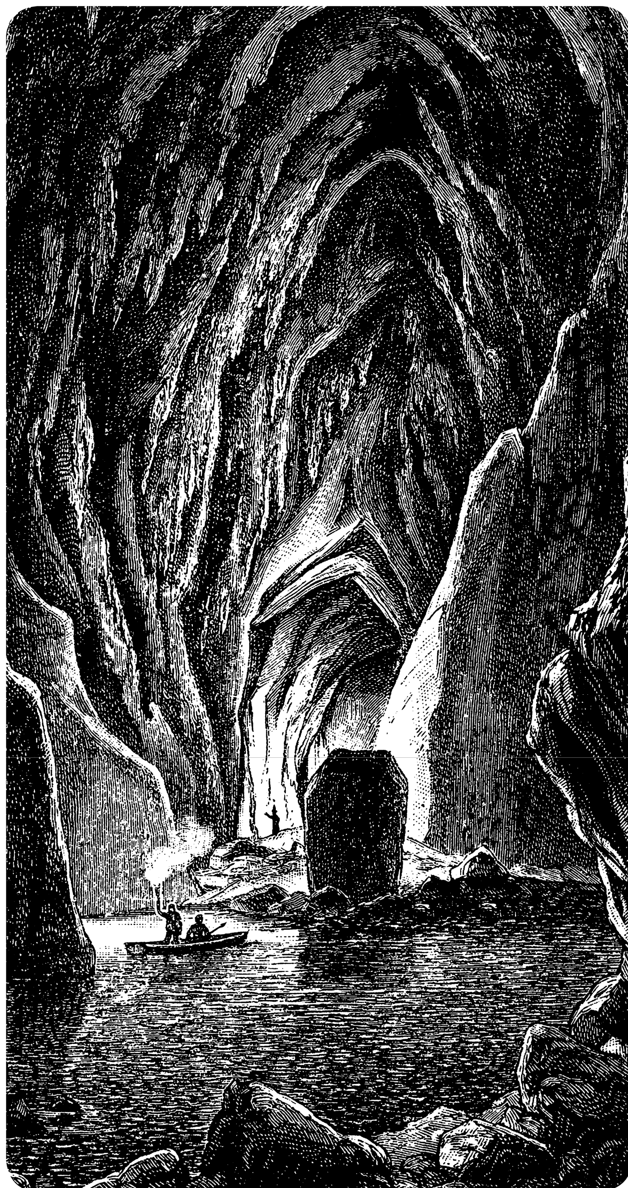
Урон: клацающая пасть к10+3 *(удар копья, мощная)*
ОЗ 12 **Броня** 2
Особые свойства: подводный

Инстинкт: пожирать теплокровных

- Разнести судно в щепки
- Нырнуть и вынырнуть в удобный момент
- Откусить конечность

Пещеры тролль-камня

Автор: Марк Тайгарт



Замыслы

- Изображайте фантастический мир.
- Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

- Определяйте подробности и давайте описания.
- Используйте то, что дают игроки.
- Задавайте вопросы.
- Оставлять белые пятна.
- Ищите интересные факты.
- Помогайте игрокам понять ходы.
- Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
- Вводите в игру своих персонажей.
- Ведите заметки.

Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

- У кого из вас меньше всего опыта приключенческой жизни?
- Что привело вас в эти пещеры?
- Какая могущественная цивилизация раньше правила в этих пещерах?
- Как старики объясняют исчезновение этой цивилизации, и какие сокровища могли остаться после неё?
- Как давно в пещерах поселился один известный тролль?
- Какие пророчество связано с этими сырыми известняковыми коридорами?

Впечатления

- Немыслимый запах, словно кто-то готовит пудинг из гнилых моллюсков, заплесневелого хлеба и скисшего молока.
- Большая чёрная дыра в земле, в глубине которой неистово трепещут крылья тысяч летучих мышей.
- Древняя резьба на каждой стене.
- Непрерывный звон капель, падающих со сталактитов на сталагмиты.
- Пояса сталактитов, свисающих, как кривые кинжалы.
- Неровный, скользкий от помёта летучих мышей пол пещеры.
- Запутанные туннели в недрах земли, словно внутренности мёртвого бога.
- Огромное подземное озеро, раскинувшееся в темноте меж каменных колонн на много пролётов.
- Внезапные раскаты смеха, словно кто-то отпустил в вашу сторону шутку и все великаны хохочут над ней.

Особые ходы

Когда вы ***ведёте отряд* за собой в глубину пещер**, бросьте+МДР. На 10+ выберите два варианта из списка ниже. На 7-9 — один.

- Вы получаете преимущество над опасностью, что ждёт впереди.
- Вы сможете найти обратную дорогу к последнему месту, где останавливались, чтобы сориентироваться.
- Вы совершаете открытие.

Когда вы **плывёте в чёрных водах подземного озера**, скажите, куда направляетесь, и бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы добираетесь до места, где можно вылезти из воды раньше, чем ваше тело заледенеет от холода. На 7-9 вы проплываете большое расстояние, прежде чем ваши конечности начинают неметь и вы замечаете кости, устилающие дно озера. Вам понадобится помощь, если не хотите оказаться среди них!

Открытия

Хойтль, волшебная дверь

Разумная, волшебная

Полукруглое отверстие в камне, которое, похоже, что-то напевает.

Когда вы **приближаетесь к волшебной двери**, знаки, нанесённые по её периметру, начинают светиться белым и дверь предупреждающе цыкает.

Когда вы **пытаетесь пересечь порог волшебной двери**, в проёме возникает силовое поле, которое отталкивает вас, слово волшебный мыльный пузырь.

Когда вы **уважительно обращаетесь к волшебной двери**, можете попробовать с ней договориться (по решению ведущего).

Маненкут, Лунный Клинок

Вес 1, пробивание 1, взмах меча, волшебный

Слегка изогнутый короткий меч с потускневшим посеребренным эфесом и ножнами, искусно вырезанными из рога.

Когда вы **размахиваете Маненкутом**, он излучает свет, словно полная луна, который усиливается от близости к живым сердцам, отягощённым тьмой или злом.

Кошель с рунами

Вес 0, волшебный

Мешочек на завязках из шкуры оленя, в котором лежит горсть маленьких истёртых чёрных камней. На каждом камне вырезан свой рунический знак.

Когда вы **задаёте камням вопрос и кидаете их на землю**, бросьте+МДР. На 10+ ведущий честно отвечает на ваш вопрос. На 7-9 ответ будет загадочным.

Тролль-камень

Вес 1, волшебный

Грубо высеченная статуэтка из зеленоватого камня, которая похожа на двуногое существо с несколькими головами.

Когда **тролль-камень у вас, а Тредораг находится рядом**, его желание завладеть камнем будет столь велико, что отдаст за камень почти что угодно.

Опасности

Древняя печать

Древние обитатели пещер предусмотрели возможность запечатать туннели в местах пересечения, но кто может понять причину?

Когда вы **пересекаете охранный знак, вырезанный в полу**, вы слышите скрежет камня о камень и у вас есть время сделать что-то одно до того, как огромное каменное колесо выкатится из ниши в стене и запечатает этот участок туннеля.

Длинноног озёрный

Одиночка, крупный, разумный, коварный, пугающий

Урон: нога как копьё к8+3 *(удар копья, близко, пробивание 1)* или жуткая пасть к10 *(рука, игнорирует броню)*
ОЗ 16 **Броня** 0
Особые свойства: ночное зрение, амфибия

Шесть немыслимо длинных белых ног, тянущихся из мешкообразного «тела», которое по сути — лишь желудок, снабжённый концентрическими рядами зубов.

Инстинкт: искать добычу, которую можно пронзить

- Проткнуть и подтянуть к пасти
- Подняться из воды подобно телескопической вышке
- Сложиться пополам и уйти в глубину

Кавернус

Группа, небольшой, осторожный, запасливый

Урон: кинжал к6 *(взмах меча, пробивание 1)*
ОЗ 6 **Броня** 1
Особые свойства: ночное зрение, подводный

Горбатые кривоногие гуманоиды с выпяченными жёлтыми глазами и серой чешуйчатой кожей, которая свисает с их костей словно мокрая одежда. Они исполняют приказания Тредорага в надежде, что тот бросит им монетку-другую, которую они тут же спрячут в укромный уголок или щель.

Инстинкт: служить Тредорагу

- Возникнуть из воды или темноты
- Сбить источник мерзкого света
- Передраться за блестящие вещи

Тролль Тредораг

Одиночка, медленный, тупой, пугающий, запасливый

Урон: каменный молот к10+1 *(взмах меча, удар копья, мощный)*
ОЗ 16 **Броня** 3
Особые свойства: ночное зрение

Слабоумный великан дурного нрава с пятью или шестью склочными головами, борющимися за контроль над его узловатым телом. Головы сходятся во взглядах только на два вопроса: людя надо жрать, деньгу — собирать.

Инстинкт: главенствовать в пещерах

- Спорить о том, как лучше поступить
- Отдать жестокий приказ кавернусам
- Отрастить потерянную конечность (но не голову)



Шепчущее подземелье

Автор: Марк Тайгарт • Вдохновлено приключением Альби Фьора «The Lichway» (журнал «White Dwarf», выпуск №9, 1978 г.)



Замыслы

✳ Изображайте фантастический мир.
✳ Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
✳ Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Цели

✳ Определяйте подробности и давайте описания.
✳ Используйте то, что дают игроки.
✳ Задавайте вопросы.
✳ Оставлять белые пятна.
✳ Ищите интересные факты.
✳ Помогайте игрокам понять ходы.
✳ Давайте каждому персонажу шанс блеснуть.
✳ Вводите в игру своих персонажей.
✳ Ведите заметки.

Ходы подземелья

✳ Измените окружение.
✳ Укажите на надвигающуюся угрозу.
✳ Введите новую фракцию или вид существ.
✳ Используйте опасность фракции или вида существ.
✳ Заставьте вернуться назад.
✳ Предложите богатства за цену.
✳ Бросьте вызов одному из персонажей.

Вопросы

✳ Почему кормская гильдия убийц называется Рукой Рая?
✳ Что с вами сделает Рука Рая, если вы не добудете Проклятый Ключ и Лучезарное Око из Шепчущего Подземелья?
✳ Какое проклятие, по слухам, лежит на этом подземелье?
✳ Какую коварную местность вам пришлось пересечь на пути к Шепчущему Подземелью?
✳ Какая неудача постигла вас в этом путешествии?
✳ Кто из вас и как втянул остальных в эту передрягу?

Впечатления

✳ Пыльные катакомбы, стены которых усеяны древними черепами и пожелтевшими костями.
✳ Тесные кривые проходы.
✳ Глубокий сумрак, который словно старается погасить свет факелов.
✳ Холодный сухой воздух, пронизанный запахом давно разложившейся плоти.
✳ Слабый голос, тянущий долгую, навязчивую мелодию.
✳ Это что, женский смех? Откуда он донёсся?
✳ Голубоватая свеча в руках таинственной фигуры, мельком появившейся из тьмы.
✳ Огромный зал с колоннами, покрытыми фресками танцующих и пирующих мертвецов; потолок теряется во тьме.
✳ Приглушённые нечеловеческие рыдания, сопровождаемые звоном и скрежетом цепей по камню.
✳ Статуя Катек — трёхликой богини луны, перекрёстков и мёртвых — с отбитыми кистями.
✳ Барельеф, изображающий большое скопление представителей всех слоёв общества — об бедняка до короля — в виде танцующих скелетов.
✳ Усыпальница с шестью пустыми осквернёнными гробами.
✳ Глиняный всадник, лежащий в пыли. Детская игрушка?

Особые ходы

Когда вы **передвигаетесь по катакомбам**, бросьте

...+МДР, если полагаетесь на интуицию.

...+ИНТ, если полагаетесь на логику и расчёт.

На 12+ вы получаете запас 2. На 10+ — запас 1. На 7-9 вы получаете запас 1, но сталкиваетесь с опасность. На 6- вы теряете весь запас, а ведущий делает ход.

Когда **описание ведущего даёт вам такую возможность**, можете потратить 1 запас, чтобы совершить открытие, выбранное ведущим.

Открытия

Проклятый ключ
Вес 1, волшебный, мыслящий

Железный куб, в котором вырезаны замочные скважины всех мыслимых форм. На одной из граней расположены железные губы, скрывающие железные зубы и железный язык, которые способны произносить слова и жевать пищу.

Когда вы **держите проклятый ключ перед любой запертой или запечатанной дверью и просите её открыть**, ключ требует взамен некое яство. Можете попробовать договориться с ним на эту тему.

Когда вы **даёте голодному рту указанную пищу**, он с удовольствием её поглощает, а дверь открывается — вот так просто.

Когда вам **не удаётся добыть указанную пищу**, ключ начинает ворчать, жаловаться и оскорблять вас всё сильнее и громче.

Лучезарное Око
Вес 1, волшебное, неразрушимое

Хрустальная сфера размером с дыню, наполненная янтарной жидкостью. В центре — огромное глазное яблоко, которое поворачивается вокруг своей оси, изучая обстановку.

Когда вы **просите у Ока помощи**, оно, подобно фонарю, излучает бледный свет. Когда в радиусе света оказывается нечто сокрытое (потайная дверь, невидимое существо и т.п.), Око обращает свой взор на это нечто и фокусирует на нём свет.

Когда вы благодарите Око за службу, свет гаснет.

Шепчущая флейта

Пан-флейта из семи полых костей, неведомо как скреплённых вместе.

Когда вы **играете на этой флейте в присутствии пробудившегося пошепта или костяной орды**, бросьте+ХАР. На 10+ вы можете направить их следующее действие. На 7-9 вы теряете контроль и они действуют согласно своим инстинктам.

Опасности

Костяная орда
Орда, нежить, искусственная

Урон: кости-кости-кости б[3к8+2] *(взмах меча, удар копья, близко)*

ОЗ 20 **Броня** 1

Особые свойства: слепая, безмозглая, чует жизнь

Грохочущая толпа как попало слепленных в единое целое костяных созданий: кошмарные марионетки, созданные скучающей богиней подземного мира.

Инстинкт: сбивать спесь с живых

- Напасть со всех сторон
- Удивить укусом грудной клетки, залпом черепов, ударом хлыста-позвоночника
- Вбирать в себя части тел недавно умерших

Особые ходы

Когда вы **сражаетесь с костяной ордой**, бросьте+СИЛ. На 10+ выберите два варианта из списка ниже. На 7-9 — один.

- Вы избегаете ранения, но вынуждены отступить перед натиском на невыгодную позицию.
- Ваш удар достиг цели: нанесите урон.
- Вы помогаете другому спастись от орды.

Когда вы **наносите урон костяной орде**, его эффект зависит от оставшихся у неё ОЗ.

ОЗ	Эффект
15+	Её силы не убывают
8-14	Урон уменьшается до б[2к8+1]
6-15	Урон уменьшается до 1к8
0	Кости разбиты и рассеяны

Пошепт
Одиночка, крупный, нежить, искусственный

Урон: сокрушительный удар к10+2 (*удар копья, мощный*)

ОЗ 16 **Броня** 3

Особые свойства: слепой, безмозглый, чует жизнь

Безголовая, но имеющая конечности груда оживших костей и черепов. Воздух, проходящий через её остов, при каждом неуклюжем движении производит шёпоты и свисты.

Инстинкт: защищать мертвецов

- Ввести в заблуждение зловещими шёпотами
- Впечатать ударом в стену или пол
- После смерти восстать в виде костяной орды

Расхититель гробниц
Группа, разумный, осторожный, коварный

Урон: короткий меч к8 *(взмах меча)* или короткий лук к8 (*близко*)

ОЗ 6 **Броня** 1

Особые свойства: нет

Падальщики, пришедшие из самого Корма, чтобы разграбить Шепчущее Подземелье. Они не уйдут с пустыми руками.

Инстинкт: искать сокровища

- Найти укрытие, заслышав приближение врага
- Напасть из засады
- Раскрыть свою истинную сущность убийц Руки Рая

